PSX EXTREME

ANKIETA - ZOBACZ SIĘ W GAZECIE...

OPISY

GRANDIA

LMA MANAGER

C T R

SUIKODEN 2

RECENZJE

MEDAL OF HONOR

SPYRO 2 GATEWAY TO GLIMMER

40 WINKS

TWISTED METAL 4

THE SMURFS

NBA LIVE 2000

KNOCKOUT KINGS 2000

FORMULA ONE 99

WORMS ARMAGEDON

DUNE 2000

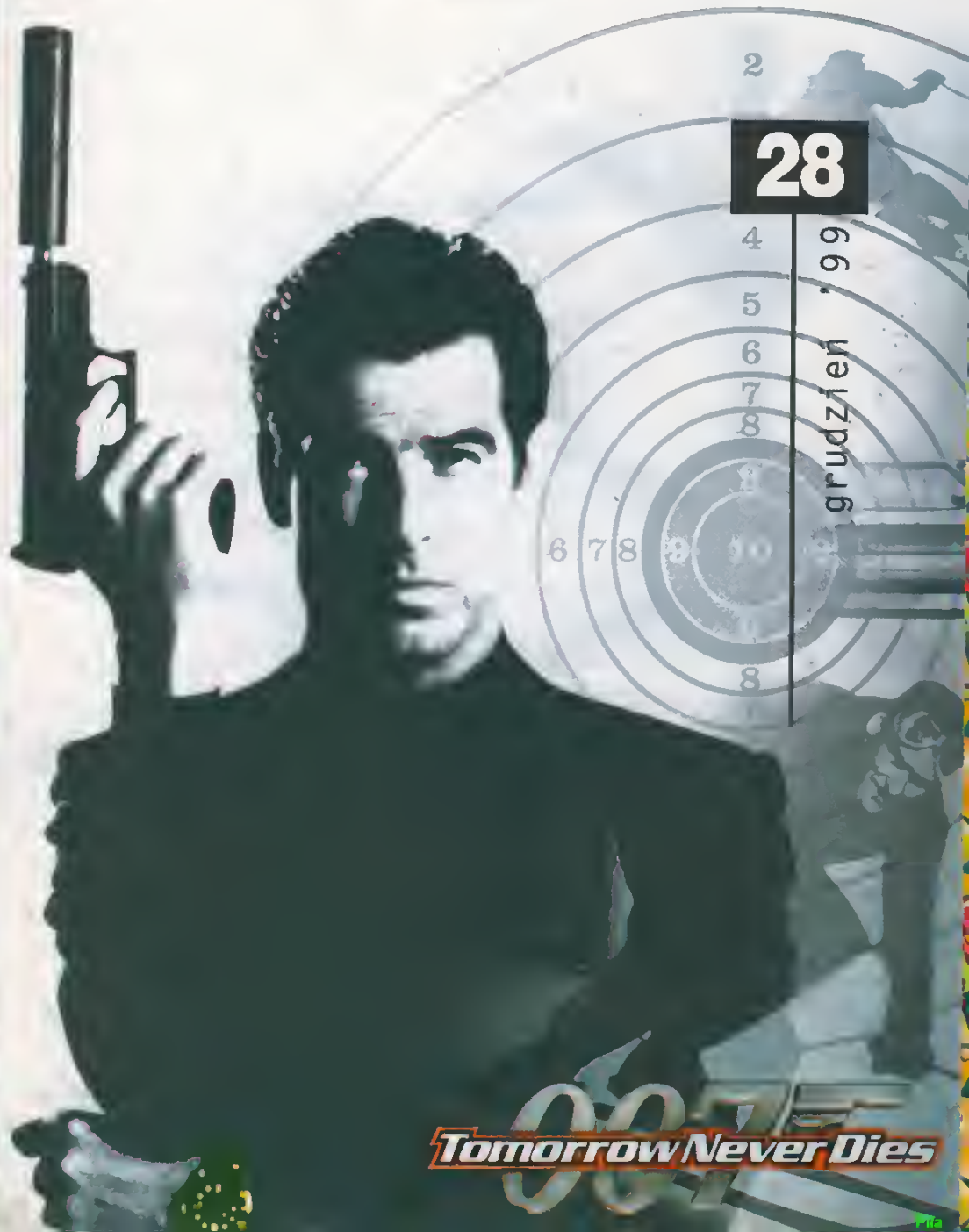
GRANDIA

ACTION MAN

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 5,99 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X



PSX 12>

340696

PSX EXTREME

ROK III N 2/99

Wydawca:
GRUPA 69

Adres redakcji:
ul. Sobieskiego 66, 40-067 Katowice
tel./fax (0-32) 200-39-18 do 21
redakcja - wew. 366
wydawnictwo - wew. 369
fax - wew. 339

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ścierc)
tel. kom. (0-601) 41 80 31

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Ciesla (Ajl)

Redaktorzy:
Andrzej Skorupski (Loki)
Piotr Fijałkowski (Piotrek)
Mirosław Gaska (Gamera)
Norbert Kamieniny (Norby)
Tomasz Kostel (HIV)
Bartek Majewski (Major)
Artur Salwarowski (Multi)
Tomasz Skwirt (Star)
Piotr Stanicki (ACE)
Marcin Tyller (Myszaq)
Maciej Zmuda-Adamski (Xell)

Współpracują:
Marcin Kamiński (Kamil)
Mateusz Skutnik (Hall)

Opracowanie graficzne:
Andrzej Skorupski
Mariusz Lubecki
Przemysław Ścierski

Korekta:
Tomasz Kostel (HIV)
tel./fax (0-032) 1272 60

Redaktor techniczny:
Wojciech Ciesla (Ajl)

Skład, fotoskład
i przygotowanie do druku:
Andrzej Skorupski
tel. kom. (0-601) 23 58 66
i
Mariusz Wawrzyk (Bull)

Dział promocyjny:
Anita Majdura

Dyżury:
wtorek od 13 do 15
piątek od 9 do 13
tel./fax (0-32) 200 39 18, w. 369
tel./fax (0-32) 200 77 61, w. 369

Druk:
Mengraf Press S.A.
Rzeszów

Dział reklamy:
Sebastian Kaplan
tel. kom. (0-602) 68 34 68

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
16091214-2200925345

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być [illegible] bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam, ogłoszeń, jak również za treść materiałów nadesłanych przez czytelników. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania nadesłanych materiałów. Redakcja nie zwraca nadesłanych materiałów, jeśli nie zostało to uprzednio uzgodnione. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść informacji zawartych w ofertach handlowych.

WSTĘPNIAK

CZOŁO...

Zime za pasem, Święta Bożego Narodzenie, Mikołoje, choinki, prezenty i inne takie tam wydarzenie poczną nas niebawem odrywać od tego, co najlepsze - gier. Śniegu napadało, wiatr wieje, a temperature wenięie o głebę. Nesz poznański współprecownik - Koso - w drodze do Redekcji rozbił się semochodem, zaliczając dachowenie i zjezd po skerpie w dół. Najważniejsze że przeżył i wciąż może grać bez przeszkód - e jest w co...

Jeszcze nie tak dewno nie było co wrzucić do działu "Recenzje", e terez trze wyweleć gry z numeru. Znowu nie zmieściliśmy kilku tytułów (DUKES OF HAZZARD, LE MANS 24 HOUR, EXPENDARLE, VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE, NO FEAR MR). Najbardziej boli to, że musieliśmy zrezygnować z recensji TOMB RAIDERe 4, który pojawił się ne dwe dni przed zamknięciem numeru. Z kolei tytuł głośno zepowiadany przeze mnie - GRAN TURISMO 2 - został w ostatniej chwili ponownie przesunięty ne połowę grudnie, więc przeczytacie o nim dopiero w numerze nestępnym (oj, będzie się działo - chybe; HIV już paznokcie obgryze). Gier jest tyle, że ekipa się nie wyrebie i zmuszeni byliśmy zwerbować na stałe nowego człowieke - Seszę (redaktore MANIAKA), który już dwukrotnie zegościł u nas w dziale opisów (ne przyszły numer przygotowuje opis do SPYRO 2 I TOMORROW NEVER DIES). HIV ostatnio stwierdził, że ne opisy czasu nie ma (z korzyścią dla nich:) i woli skupić się ne recenzjach (bo tam możne lać wodę:), co w tym numerze uskutecznił zejmując kilkanaście stron. Należy mu się. To wielski głupek...

W ostatnim numerze tego roku zamieściliśmy wypatrywaną od dłuższego czasu "Ankietę", którą połączyliśmy z głosowenieм ne gry roku '99 oraz małym konkursikiem. Polecem znelezć długopis i szarpnąć się ne wytargenie strony z kultowego magazynu:), bo każdego 'enkietowicze" zamierzamy pozdrowić na łamech magazynu. Będzie to największy spis użytkowników PlayStation! Tego jesscze nie było! Nie możecie tego przegapić! Za pasem rok 2000, ale to nic w obliczu tej enkiety! Zależy nam, abyście zawarli w niej wszystkie najcenniejsze uwegi, co ne pewno zaowocuje zmianami na lepsze w magazynie.

Ahe, pamiętajcie, że "problem roku 2000 PlayStation nie dotyczy:). Konsole górą!!!

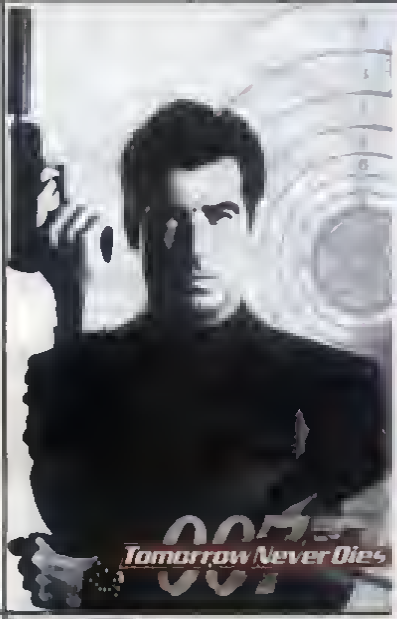
Myssaq podpowiada mi właśnie, żebym napisał, iż nie mam o czy pisać. Czy to jakaś aluzja?
O czo chodzi? . Nie wiem.

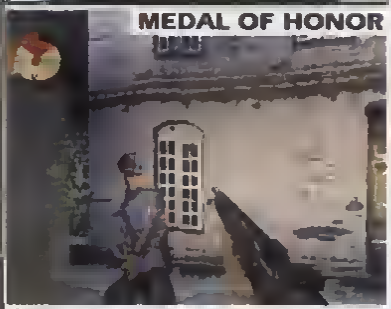
Ścierwus

Cale zg(Red.)ekcja składe wszystkim Czytelnikom PSX EXTREME nejserdeczniejsze życzenie z okazji ŚBN I NR.

NASZ E-MAIL: extreme@grupa69.netpal.pl

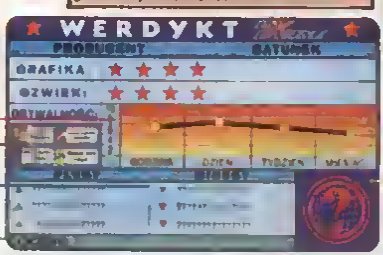
NASZA OKŁADKA SPIS TREŚCI





Jeszcze nie zdążyliśmy się nacieszyć wydanym miesiąc temu QUAKE'iem 2, a już uderza nowa strzelanina FPP. I to jeszcze jak!! Gra ma wspaniały klimat - misje podczas Drugiej Wojny Światowej, w nocy, potrod zbombardowynych miast i w podziemnych lochach Gestapo, gdzie hitlerowcy tarturują młode dziewice :). Wprawdzie grafika nie zachwyca, ale za to inteligentni przeciwnicy wywalają w kosmos. Wspaniały tytuł.

Ocena ogólna uwydatniona kolorem
Oceny innych, zainteresowanych zg(Red)ów
Zalety i wady ocenianej gry
Info dotyczące obsługi peryferii i bodzi gry
Ocena grywalności w przedziale czasowym
— w tytule ONE or TWO PLAYER
— w tytule MULTIPLAYER



Helikopterków już od dłuższego czasu nie było na PSX'ie, toteż pozycja ta jest jak kobieta dla Robinsona, zapełnia lukę. Czy jednak tyle wystarczy, aby usatysfakcjonować Graczy? Szczegóły w recenzji.

Jesteś wyrzutnią... strzelasz kolorowymi kulkami co by ułożyć ich co najmniej trzy obok siebie - wtedy wybuchają i łańcuch się zmniejsza. Chcasz wiedzieć więcej?

Ta gra była najlepszą w swoim gatunku na konsoli Sega Saturn. Na szczęście zdecydowano się na konwersję na PlayStation... Co o niej sądzi Star?

Wszystkie najlepsze platformówki doczekały się na PlayStation swoich kontynuacji. Zabawny smoczek Spyro w pierwszym wejściu dostał u nas ocenę 10. Czy druga część gry zasługuje na tak wysoką ocenę?

Rabaki atakują PlayStation po raz drugi i tym razem skutecznie kopią tyłki. Co takiego jest w tym tytule, że Kali zdecydował się przyznać mu dziewiątkę? Szczegóły w recenzji...

AKTUALNOŚCI ▶str. 8

Najświeższe wieści ze świata gier na PSX

CO NOWEGO? 8

WC ▶str. 16

2 ARCHIWUM PSX 16

RECENZJE ▶str. 20

Zespół redaktorzy testują nowe gry

4D WINKS 28
ACTION MAN 54
ARMY MEN: AIR ATACK 34
BALLISTIC 39
BOOMBOTS 52
CLOCK TOWER 2 33
COOL BOARDERS 4 65
CYBER TIGER 47
DUNE 2000 48
FF ANTHOLOGY 41
FORMULA 1 '99 58
GRANDIA 42
JADE COCOON 44
JUGGERNAUT 40
JURASIC PARK WARPATH 53
KILLER LOOP 60
KNOCKOUT KINGS 2000 61
MARVEL VS CAPCOM 51
MEDAL OF HONOR 20
MISSION IMPOSSIBLE 24
MTV SNOWBOARDING 64
NBA LIVE 2000 68
PONG 37
RUNABOUT 2 62
SILENT BOMBER 32
SPYRO 2 26
SUPERCROSS 2000 61
TAIL CONCERTO 46
TENCHU: SHINOBI-HYAKUSEN 30
TEST DRIVE 6 57
TEST DRIVE OFF ROAD 3 56
THE SMURFS 38
TOMORROW NEVER DIES 22
TOONENSTEIN 29
TWISTED METAL 4 63
UEFA STRIKER 67
WORMS ARMAGEDDON 36
WORMS PINBALL 45
WU-TANG CLAN 50

WSKAZÓWKI ▶str. 70

Podpowiedzi do gier

CRASH TEAM RACING 70
GRANDIA 76
LMA MANAGER 82
MISSION IMPOSSIBLE 72
SUIKODEN 2 74
TIPS & TRICKS 98

TESTY ▶str. 98

Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX

DOUBLE SHOCK SAITEK FX 2500, 3000 94
PSX AMP; PSX CASE 95

LISTY ▶str. 89

KĄCIK BIJATYK 93
KĄCIK WYŚCIGOWY 92
SKRZYNKA 89

Tę już grudzień, wysyp gier spowodował, że "pod nóż" poszły strony z aktualnościami. Tym razem Scierwo wygospodarował jedynie 6 stron (minus 1,5 na wszedobylskie reklamy heh). Na koniec pierdyknęliśmy Wam kalejdoskop nowych screenów do gier o których pisaliśmy już wcześniej.

Zapraszamy do lektury.

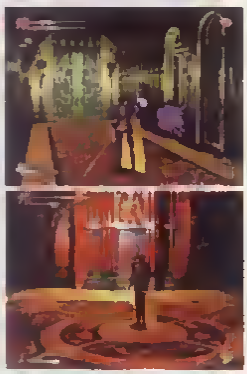
CO NOWEGO?

Powrót przystojniaka!
MEDIEVIL 2

[illegible] W PlayStation uderzy z impetem druga część gry pt. MEDIEVIL 2. Z tego co mi wiadomo zarówno "ludzie z branży" jak i przeciętni żjadacza chleba oczekują na tę pozycję jak na zbawienie. I coś Ci przekażę, Szanowny Czytelniku... otóż oglądając filmiki reklamujące ten tytuł (na tegorocznej edycji ECTS) otworzyłem japę i patrzyłem jak cielę w święty obrazek... grafika wgniatająca w fotel (dobrze że w barze były wygodne, twarde siedzenia) zrobiła na mnie piorunujące wrażenie. Z kolei fabuła - tej dokładnie nie znam, ale gwarantuję, że akcja jest zakręcona do granic wytrzymałości i obfitująca w nagłe zwroty. Tysiące przeciwników, dziesiątki mini gier, rozbudowane poziomy, świetna muzyka, rozbrajające wstawki FMV... Być może będzie to najlepsza platformówka na PlayStation [illegible] [hv]

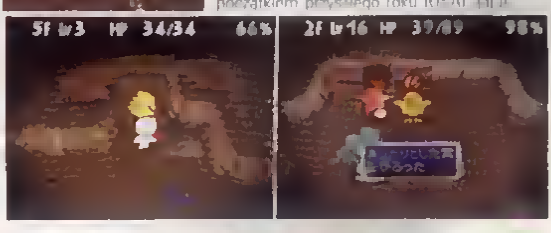
Mroczne klimaty powracają...
VAMPIRE HUNTER

VAMPIRE HUNTER będzie osadzonym w środowisku 3D horrorem z gatunku action-adventure, opartym na motywach jednej z powieści Hideyukiego Kikuchi. Pewien wielki wampir zniszczył wioskę na obrzeżach miasta i porwał córkę jednego z VIP-ów. Wynajęci zostają łowcy D i Marcus 5. D jest krzyżówką wampira z człowiekiem i może używać magii. Natomiast Marcus 5 to grupa ludzi wyspecjalizowanych w tropieniu wampirów. Chodząc po zamku wampira spotkać będzie można różnych bossów (np. wilkołaka). Warto wspomnieć, że niedługo ukończony zostanie film mający związek tak z książką, jak i grą. Data premiery to 9 grudzień 1999 (Japonia). [kal]



Kuraki RPG już niedługo w USA...
CHOCOBO'S DUNGEON 2

W SQUARESOFT tworząc CHOCOBO'S DUNGEON 2 powraca do korzeni gier RPG, których myślą przewodnią były trzy wartości: odkrywanie, zabijanie i zbieranie przedmiotów. W nowoczesnych pozycjach tego rodzaju producenci odeszli trochę od tych zasad stawiając na grafikę oraz fabułę. Świat który odkrywamy w CHD2 generowany jest losowo, co ma zarówno zalety i wady. Z jednej strony każde podejście do gry jest inne, z drugiej strony wszystkie lokacja są do siebie łudząco podobne. Czy to dobrze? Tego na razie nie jestem w stanie powiedzieć, choć z pewnością będzie to miało swój urok. Nie wspomniałem jeszcze o głównym bohaterze, którym jest... kurczak. Żółty opierzony kurczak. Zazwyczaj porusza się on sam, choć momentami ktoś przyłącza się, by pomóc naszemu bohaterowi. Wszystkie postacie biorące udział w grze wykonane są bardzo starannie i z troską o szczegóły. W ogóle cała grafika jest dopracowana i przejrzysta, nie renderowana, lecz liczona w czasie rzeczywistym. Całość dopełniają udane wstawki filmowe. Na zakończenie podam, że powyższy tekst powstał po zapoznaniu się z japońską wersją. Z wiadomych przyczyn na zagłębiałem się bardziej w świat CHOCOBO'S DUNGEON 2, gdyż czekam na bardziej "cywilizowaną" wersję, która to powinna pojawić się z początkiem przyszłego roku (USA). [kal]



Zapowiedzi, informacje i plotki ze świata czyli...

W PIGUŁCE

Miesiąc w którym ukaże się amerykańska wersja ACE COMBAT 3 to marzec 2000 roku. Przypomnę, że my już dawno zdążyliśmy zrecenzować japońską wersję - ocena "9". [eju]

Najnowsza gra typu RPG produkcji SQUARESOFT, pt. CHRONO CROSS uzyskała ocenę 36 punktów na 40 możliwych. Wystawił ją najbardziej poważany japoński magazyn o grach - Famitsu. Jest to ocena baaaardzo wysoka (Soul Calibur na DC otrzymał 38), co świadczyć może tylko o naprawdę wysokiej rajcowności tej pozycji. [eju]

Pod koniec listopada, TAKE 2 ogłosiło na konferencji prasowej, że jedna z części serii gier, w których główną rolę gra niejaki Duke, ukaże się również na PlayStation 2. Jej producentem będzie N-SPACE, czyli ta sama ekipa, które zrobiła DUKE NUKEM: TTK na PSX'e. Przy okazji wyszło na jaw, że chłopcy pracują nad jeszcze jednym Duke'iem przeznaczonym na PlayStation. Jego podtytuł to PLANET OF THE BABES. Nie podano z jakiej perspektywy będą ukazane nowe przygody księcia. [eju]

INFOGRAMES wykupiło za 123 miliony dolarów (kurczę, ile to jest???) GT INTERACTIVE. Muszę przyznać, że to posunięcie bardzo śmiałe, ale być może spowoduje przyspieszenie wydawanie gier na Europę. Jest to bowiem macierzysty rynek INFOGRAMES, które jako jedna z nielicznych firm wywodzi się z naszego kontynentu. [eju]

Japoński oddział firmy TAITO zapowiedział, że już niedługo ukaże się nowa gra z serii "DE GO!" - JET DE GO! Jak pewnie się domyślacie, będzie to symulacja linii lotniczych, w której trzeba będzie latać samolotami (no tak - od lotniska do lotniska!). Wypuszczenie tego typu gry spowodowane jest ogromnym sukcesem, jaki odniosła DENSHA DE GO!, czyli symulacja pociągu. Czy zwiastuje to zalew "dziwnych" symulacji? Ja czekam na symulację koparki i piły łańcuchowej. IH - o moim marzeniem jest symulator przeprowadzanie staruszek przez przejście dla pieszych. ;) [eju]

Mało znana, aczkolwiek szybko rozwijająca się firma MIDAS INTERACTIVE rozpoczyna ofensywę na PlayStation. Już niedługo pojawi się kilka tytułów na Szoraka (patrz poprzednie numery PE oraz MANIAKA), a na marzec szykowane są tytuły na "czarnulę", czyli PlayStation 2. [eju]

Być może część z Was słyszała już o nowym, przenośnym odtwarzaczu plików MP3 wyprodukowanym przez firmę SONY. Posiada on kilkanaście interesujących funkcji, z których najciekawszą jest pełna kompatybilność i współpraca z PlayStation 2. Niestety nie poinformowano, na czym te współpraca będzie polegać. heheh. [eju]

Firma NAUGHTY DOG, czyli "ci" od CRASHa, pracuje nad nową pozycją przeznaczoną dla PlayStation 2. Ma ona używać podobnego "endzinu" do tego zastosowanego w CRASH TEAM RACING. Podobno prace nad nią trwają już od 8 miesięcy, a krótki tytuł roboczy mówi po prostu wszystko - "Y". heheh. Nieznane są dokładniejsze informacje, chociaż wiadomo, że głównym bohaterem nie będzie Crash. Ludzie z NAUGHTY DOG chcą stworzyć nowego bohatera. Planowana data premiery ma się pokrywać z dniem, kiedy na amerykański rynek trafi "czarnula", czyli najprawdopodobniej we wrześniu przyszłego roku. [eju]

Od miesiąca trwają prace nad kontynuacją hitu z PC - DUTCAST. I nie byłoby w tym nic godnego uwagi, gdyby nie fakt, że ukaże się on również na PlayStation 2. Prace mają potrwać około 18 miesięcy, a ich efektem ma być całkowicie zapełniony krążek DVD (ponad 4 GB!!!), maksymalne wykorzystanie konsoli i postacie zbudowane z około 4 tys. polygonów. Zobaczymy, co z tego wyniknie. [eju]

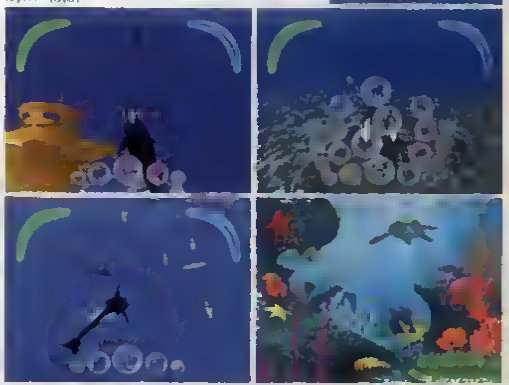
Podobno trwają prace nad FRONT MISSION 3, chociaż nikt tego jeszcze nie potwierdził. Jeszcze nie ma PlayStation 2, a już przedstawiciel SONY powiedział w jednym z wywiadów, że TRWAJĄ PRACE nad PLAYSTATION 3, która ma być 1 000 razy potężniejsza od "dwójki". Jo ile to już będzie, 60 miliardów polygonów na sekundę??? Co za czasy (to nie jest plotka)!! I tym optymistycznym akcentem kończę ten news. [eju]

FROM SOFTWARE zaprzestało prac nad szarokową wersją EVER GRACE. Firma przerzuciła się na PlayStation 2 i właśnie na tę konsolę zostanie wydany ten eRPeG, którego akcja przedstawiona będzie perspektywy trzeciej osoby. Przewidywana data premiery - 4 marzec (w Japonii oczywiście). [eju]

Kolejny dziwoląg na PSX 2...

VIRTUAL OCEAN

Pisałem już, że gry na PlayStation 2 [illegible] tego najlepszym przykładem. Grecz sterując "d[illegible]ybami" (delfiny, orki, wieloryby) odkrywa podwodny świat. Ładny świat, bo kreowany przez PlayStation 2, ale co poza tym? Po[illegible] zumiewanie się pomiędzy rybami będzie możliwe z [illegible] specjalnych melodyjek, co to one wydają. Nie wiem, albo ja już jestem stary i nie rozumiem nowego pokolenia, albo producenci coraz bardziej udziwniają gry. Właśnie, czy to jeszcze gra, czy już program, a może encyklopedia, a może wszystko w jednym. [eju]



DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM który Ci
Będziesz mógł kupować oryginalne gry - USA i
ukazują się szybciej niż ich europejskie od
SZYBSZE Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim
w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach
konsoli 1002 5501 5502, [illegible] 5552 7001 7002 7501,
[illegible]
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakr[illegible]
lasery wymieniamy czytniki naprawiamy
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU
HURT-DETAL 2[illegible] PLN + k[illegible]
teraz tylko [illegible] PLN
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12 14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.serwis.psx.com.pl

Druga część RPG dla zręcznościówkowiczów...

ALUNDRA 2

Ostatnio chyba (jak to zwykle) coś nam się pomieszało i poszła nie ta wiadomość co trzeba za co w tym miesiącu kolega Star rozatrzelał winnych (patrz Wesoła Kamera). Co do rzeczy. Pierwsza część ALUNORY była bardzo dobrą pozycją, która tylko pozornie kojarzyła się z pierwszą lepszą pozycją z gatunku japońskich RPG. Ale tak naprawdę gra klasyfikowała się do gatunku Action/RPG i nawet trochę przypominała SNES-owe (czy też z Game Boya) przygody Linka z Zeldy. Jednak Linkowi daleko pod względem oryginalności do bohatera ALUNDRY - elfa potrafiącego wnikać w sny napotykanych osób, by w ten sposób rozwiązywać ich problemy. Jak to w Action/RPG bywa, walka toczyła się w czasie rzeczywistym, bez zmiany ekranu na bitewny, a także obfitowała w olbrzymią ilość questów i cechowała się ultra liniową fabułą: "zdobędź coś, a będziesz mógł pójść w dane miejsce, gdzie znajdziesz kolejne coś, które pozwoli Ci dostać się w następne miejsce, gdzie jest następne coś, itd." Pozycja owa była wspaniała. I dlatego wszyscy na pewno ucieszą się z powodu zapowiedzi gry ALUNORA 2 - wciąż należącej do gatunku Action/RPG, w której gruntownej przebudowie ulegnie sposób prezentacji graficznej. Tym razem będzie to świat w pełni trójwymiarowy, przez co gra ałusznie będzie kojarzyła się z takimi pozycjami, jak Zelda z N64 czy BRAVE FENCER MUSASHI z PSX. Bohater będzie mógł uczyć się specjalnych umiejętności od napotykanych postaci, oczywiście nie za darmo - np. gość o imieniu PuzzleMania będzie Cię uczył w zamian za przynoszone mu kolejne części układanki. Poza tym - będziesz móc sprawować kontrolę nad czterema żywiołami, co z kolei będzie się wiązało z kolejnymi specjalnymi zdolnościami - lewitowaniem, gaszeniem pochodni, przesuwaniem bloków skalnych (kal)

Ciepła, miękka i puszysta :)...

KOUDELKA

Kochani fani eRPeGów są chyba w siódmym niebie, gdyż jak na razie wszystko wskazuje na to, że 2000 będzie rokiem tego typu gier. No to lecimy z zapowiedzią kolejnego, które już teraz przewidywana jest na drugi kwartał 2000. KOUDELKA, bo o nim mowa, określany jest jako "horror-RPG", co brzmi co najmniej intrygująco. Grupa SACNOTH (producent), w skład której wchodzą byli członkowie SQUARESOFTu, odwaliła całkiem niezłą robotę łącząc grę akcji z RPG. Coś na wzór BRAVE FENCER MUSASHI czy zapowiadanego DEWPRISM. Jednak tutaj grafika nie będzie "trójwymiarowa", lecz przyjdzie nam poruszać się po renderowanych tłach (FINAL FANTASY, RESIDENT EVIL). Akcja rozgrywana będzie w XVIII wieku, więc otoczenie powinno być bardzo ciekawe i odmienne od tych, które dotychczas mieliśmy okazję spotykać w grach RPG czy przygodówkach. Walka prowadzona będzie z podziałem na tury, co ma swoje uroki i wady. O fabule zbytnio nic nie wiadomo, więc nie będę tutaj wymyślał czegoś na szybko. Obejrzyjcie zdjęcia i poczekajcie aż dorwę grywalną wersję, aby móc napisać więcej szczegółów. (aju)

ADSEL
02-495 Warszawa
ul. Sosnkowskiego 7/42
Sprzedajemy wysyłkowo:
SONY PlayStation
GAME BOY COLOR
akcesoria i gry do PSX
gry i programy na PC
W ofercie posiadamy kilkaset tytułów gier, programów użytkowych i edukacyjnych

Przykładowe ceny gier PSX:

TEKKEN 3	95 zł	TARZAN	179 zł
GRAN TURISMO	99 zł	SPYRO THE DRAGON 2	189 zł
CRASH BANDICOOT 2	99 zł	V-RALLY 2	189 zł
FINAL FANTASY VII	99 zł	FINAL FANTASY VIII	199 zł

Przykładowe ceny gier i programów PC:

JAZZ JACKRABBIT 2	49 zł	ENCYK. POWSZECHNA	79 zł
PIZZA SYNDICATE	69 zł	ANGIELSKI W PRAKTYCE	49 zł
REZERWOWE PSY	89 zł	MATEMATYK	59 zł
GTA 2	159 zł	DYSLEKTYK	59 zł

PYTAJ O NOWOŚCI!
Przesyłamy bezpłatnie naszą pełną ofertę wraz z cenami.
Zadzwoń lub wyślij fax już dziś!!
Tel/fax (022) 662 35 25 kom. 0501 108 857

LEGEND OF DRAGOON

Wiadomo już nieco więcej o tej gigantycznej produkcji SONY, nad którą pracują m.in. ludzie odpowiedzialni za FINAL FANTASY VI, Super Mario RPG (SNES) i OMEGA BOOST. Historia mówi o kontynencie Endiness, na którym żyło 108 ras (liczba nieodłącznie kojarzona z SUIKODEN, czyż nie?), które prowadziły ze sobą walki. Zwycięzcą okazali się skrzydlaci ludzie - na krótko jednak, ponieważ wybuchła udana rebelia. To była wojna zwana Dragoon War. Gra rozpoczyna się setki lat po tych wydarzeniach. Wcielasz się w młodzieńca, który chce pomścić śmierć swoich rodziców, zadaną przez jakiegoś czarnego potwora. Swą podróż rozpoczniesz z przyjaciółką z dzieciństwa, lecz oczywiście do drużyny przyłączą się kolejne postacie. W trakcie przygody nie raz zmierzysz się z różnymi przedstawicielami wielu ras - bestiami, wojownikami, smokami, a nawet bogami! Co ciekawe - w trakcie walki będziesz mógł być obdarzony mocą legendarnych Dragoons, co zdecydowanie zmieni Twoje możliwości - nie będziesz mógł korzystać z magii, ale za to przejmiesz kontrolę nad żywiołem reprezentowanym przez konkretnego smoka. Co mogę powiedzieć po krótkim zapoznaniu się z tym tytułem - do tak efektownych walk żaden eRPeG nie może się równać (zwaz na doświadczenia wyniesione z OMEGA BOOTS). Poza tym - filmiki. Są to chyba najlepsze filmy renderowane, jakie miałem okazję w tym roku oglądać (czekam wciąż na DRAGON VALOUR). Ta pozycja ma realne szanse pobić nawet wielkie FINAL FANTASY w swojej klasie!!! W Japonii gra owa będzie dostępna już w grudniu, natomiast kiedy w USA i Europie - nie wiadomo. [kot]

Zapowiedzi, informacje i plotki ze świata czyli...

W PIGUŁCE

SONY po raz kolejny ostrzegło firmy produkujące osprzęt do PlayStation. Chodzi o to, żeby nie produkowały one joypadów zbyt podobnych do oryginalnych. Od teraz każdy, kto chciałby wytwarzać manetki do Sonake musi wykupić specjalną licencję na logo PlayStation oraz znaczki "X", "O", "kwadrat" i "trójkąt" umieszczone na przyciskach. Czyżby SONY ma za mało pieniędzy i chce dorobić...? [oju]

W USA, SONY zajęło pierwsze miejsce w ilości sprzedanych gier (mowa o październiku). Wyprzedziło pozostałych konkurentów (w tym i Segę) aż o 60%. Stosunek do najbliższego konkurenta (niestety nie podano, kto nim był) wynosił 2:1, czyli na dwie sprzedane gry przez SONY przypadła jedna sprzedana przez konkurenta. Przyczyniły się do tego premiery takich gier, jak DRIVER, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, CRASH TEAM RACING, DINO CRISIS, FINAL FANTASY VIII i PAC-MAN WORLD. [aju]

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN

Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
zamianę konsol i gier

SYSTEM SC

DVD WYPOŻYCZALNIA SPRZEDAŻ

Al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060-140-41-82
tel./fax (034) 368-14-14

NOWY TEL. FON (056) 648-42-90 czynny 12-17

MANHATTAN PLAY CENTER

WYMIANA GIER !

TAKŻE WYSYŁKA

WYMIANA DOTYCZY TYCH CO O TEJ SAMEJ WARTOŚCI - STARE NA STARE / NOWE NA NOWE

Zadzwoń, przyjedź, sprawdź nas

Tel. 0501 720 308

NOWOŚĆ!

przedsprzedaż kolejnych PlayStation2 Amerykańskich

Tel. (056) 648-42-90

Tylko wersje angielskie i niemieckie

Starsze gierki w super cenach !

Zapraszamy do handlu: Targowisko "Manhattan" Kielecka 135 w godz. 9-14, Osiedle Rubinkowe II / wejście od strony MiniMax

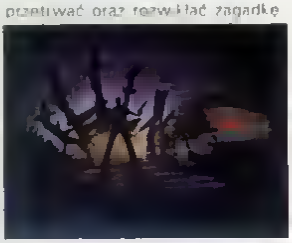
Tel. 0501 720 308

FH MANHATTAN PLAY CENTER sk. 28

Horror tygryski lubią najbardziej...

EVIL DEAD

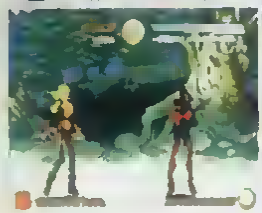
W 1982 roku na ekrany kin wszedł horror "Evil Dead". W 1987 r. pojawiła się jego druga część, a w 6 lat później trzecia i ostatnia. Od tamtego czasu słuch o filmowej serii zaniknął, aż tu nagle pojawiła się informacja, iż trwają prace nad grą opartą na tym właśnie filmie. Jej akcja toczy się w 8 lat po zdarzeniach jakie miały miejsce w ostatniej części ED będzie przygodówką, w której Gracz wcieli się w postać głównego bohatera filmu - musi przetrwać oraz rozwikłać zagadkę. Cóż, kolejny klon RESIDENTa - mam nadzieję, za będzie udany. Atmosferę utrzymywać ma klimatyczna muzyka oraz mroczna grafika czyli standardowo. Jak na razie udostępniono tylko szkice, które publikujemy. Data premiery - koniec przyszłego roku. [ajul]



SNK uderza z kolejną częścią...

SAMURAI SHODOWN

SNK zapowiedziało konwersję SS WOR także na inne rynki niż DC. Pisaliśmy już o tym tytule, ale nie zaszkodzi przypomnieć, że jest to dwuwymiarowa bijatyka, której klimat może nie odpowiadać przeciętnemu Europejczykowi (muza, katany...). Spośród innych wyróżnia ją opcja "przygodowa" w stylu gry TOBAL 2. A więc chodzimy i nawalamy się z napotkanymi przeciwnikami. Oki, amerykańska wersja pojawi się w pierwszym kwartale 2000 roku, a europejska jak zwykle nie wiadomo. [ajul]



A co to?

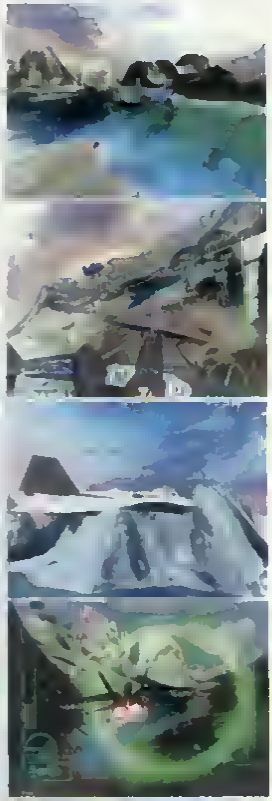
SKY SURFER

Najwyraźniej drugie PlayStation będzie miało bardzo mocne wejście. I bynajmniej nie mam tu tylko na myśli nowego TEKKENa czy GRAN TURISMO, o nie! Chodzi mi bardziej o to, że oprócz szokującego wykonania gry na tę konsolę zaskoczą nas również nietuzinkowymi pomysłami. Bo co powiesz na SKY SURFER - symulator powietrznego surfowania. Ze co? Słucham? A oglądałeś kiedyś świrów wyskakujących z samolotu ze spadochronem (a może i bez, kto ich tam wie?) na plecach i snowboardowe dechy przytwierdzoną do stóp? No chociażby kiedyś taki popapraniec występował w reklamie PEPSI (z "tankującą" kaczką) (Hmm, najpierw była reklama Reeboka). Łapiesz już klimat? A więc uświadom sobie, że takie coś otrzymasz już wkrótce - na PS2. Tytuł ten zapowiada się naprawdę nietuzinkowo. System rozgrywki będzie zbliżony do znanych z wszelkich gier tanecznych - a więc na ekranie pojawiać się będzie odpowiednia sekwencja przycisków, którą to trzeba w okamgnieniu powtórzyć, przy okazji plącząc sobie palce okrutnie. Zawodnik w międzyczasie będzie walił tak zakręcone ewolucje, że mózg staje dęba! Dynamiczne, złożone i bardzo efektowne triki staną się Twoim udziałem! A na koniec szybkie otwarcie spadochronu. Yeah!! Czujesz już ten Power? Do tego oprawa również zapowiada się ciekawie - w powietrzu będą latać balony, szybowce, lotnie czy helikoptery, co byś się nie czuł samotny. O fruwających chłopkach już nie wspomnę, bowiem nawet liczby poligonów ich opisujących nie jestem w stanie pojąć! I do tego wszystkiego developerzy z IDEA FACTORY wrzucili jeszcze bardzo ciekawy tryb Practice - nad ziemią utrzymuje Cię gigantyczny wentylator (czyli trenujesz tak samo, jak trenują prawdziwi skoczkowie). Dla mnie rewelacja! Swobodny spadek dobrze wpływa na krążenie! [myq]

Zmnieniono tytuł z JET X na...

N-GEN RACING

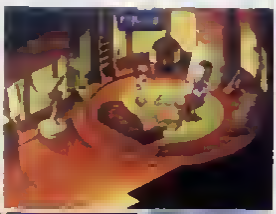
O tej pozycji informowaliśmy już Was w numerze 25, ale ostatnio pojawiło się kilka konkretów, więc jeszcze raz będę machał tu swym ozorem - miejmy nadzieję, że nie na darmo! Po pierwsze gra zmieniła nazwę z JET X na N-GEN RACING ponieważ ten tytuł wydał się autorom bardziej pasujący do charakteru wyścigów, bardziej powerski. Po drugie okazało się, iż przy tej produkcji brało udział sześciu byłych developerów PSYGNOSIS, po części odpowiedzialnych za WIPEOUTa 2097, co też gruntownie zmienia moje podejście do owej pozycji. Dlaczego? Ano dlatego, że teraz naprawdę można uwierzyć, iż gra w pełni odda kosmiczne prędkości, jakie osiągają odrzutowce, na których przyjdzie Ci się tu ścigać. Ponoć ma być 60 FPS-ów przy niczego sobie terenach. Ech, żeby to była prawda, to "kulki" swe oddam do lombardu, bo nie chcę, by mi je kolejny raz urwało. Sprecyzowano także, iż N-GEN RACING ma być wyposażony w 12 lokacji (lokacji, a nie tras, gdyż obszar jednego takiego wyścigu jest kilka razy większy od standardowej trasy występującej w samochodowych rajdach), 38 latających maszyn (z możliwością upgrade'owania każdego samolotu) oraz opcję gry we dwóch na podzielonym ekranie (engine na rzeczywiście będzie musiał być potworny). Cóż, ja już łapska zacieram, a Was pytam "Poczekacie?" Igra bowiem ukaze się dopiero latem 2000). Poczekamy. [myq]

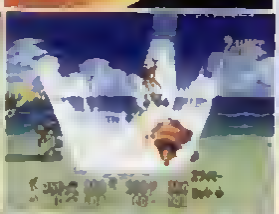


Czyżby kolejne RPG? Tak...

TALES OF ETERNIA

Ja pierdzielę jeszcze jedna gra RPG i wykituję Tym razem NAMCO podjęło wyzwanie i postanowiło spróbować swoich sił i na tym polu (nie pierwszy raz zresztą) Jest to kontynuacja serii TALES OF (OESTINY i PHANTASIA), znanej z bardzo ładnej grafiki i głębokiej fabuły Tym razem goście odpowiedzialni za fabułę umieścili dwie postacie - Reed Herschel oraz Fara Elested - w świecie, który potrzebuje pomocy Reed jest myśliwym, natomiast Fara to młoda dziewczeczka która pomaga swojemu wujostwu w domu Pewnego dnia podziwiali niebo i rozmawiali o świecie, który być może ukryty jest w niebiosach I w tym momencie dziwnym trafem zostali wplątani w przygodę, której celem jest uratowanie świata W porównaniu do poprzednich wersji zmodernizowano sposób przedstawienia akcji Otoczenie jest trójwymiarowe, a postacie zbudowane dużej liczby polygonów Nasza drużyna może liczyć do 4 członków, a nie tak jak wcześniej - tylko dwóch W trakcie walki możliwe będzie wykonywanie combosów a pojedyncze kon- czone będą na kilkanaście sposobów Pełna wersja zajmować będzie najprawdopodobniej dwie płyty, co świadczyć może o ogromnym rozbudowaniu gry (H lub licznych wstawkach FMV) I dobrze, może przynajmniej nie skończy się jej w dwa wieczory Nieznana jest jak na razie data premiery "cywilizowanej" wersji [aju]





Zapowiedzi, informacje i plotki ze świata czyli...

W PIGUŁCE

Jak wynika z przecieków od ELECTRONIC ARTS, kolejna część gry KNOCKOUT KINGS ukaże się również na PlayStation 2 Podobnie ma się sprawa z kontynuacją TONY HAWK'S SKATEBOARDING, prace nad którą ponoć już trwają Premiera przewidywana jest na koniec przyszłego roku Jednocześnie nie jest wykluczone że THS2 pojawi się także na Szataka

W sklepach muzycznych powinna pojawić się płyta ze ścieżką dźwiękową z gry TOMORROW NEVER DIES Zawierać będzie ona wszystkie kawałki z gry plus kilka dodatkowych muzyczek

Na przełomie lutego i marca 2000 roku na europejski rynek trafi SAGA FRONTIER 2 Jest to jedna z najlepszych gier RPG, które ukazały się ostatnimi czasy, i to w dodatku firmowana przez SQUARE SOFT [aju]

LUCASARTS pracuje nad kolejną grą opartą o nowe "Gwiezdne Wojny" Najprawdopodobniej będzie to bijatyka zatytułowana STAR WARS POWER BATTLES Przypomnę, że LA ma już doświadczenie na polu bijatyk, gdyż dwa lata temu wypuściło grę pt STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI - i nawet tak źle nie wyglądała (H ale generalnie była cienka! [aju]

NAMAX S.C.

OPOLE UL. KOŚNEGO 48/1

OFERUJEMY:

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO:

Sony PlayStation

OK.400 TYTUŁÓW GIER NOWYCH I UŻYWANYCH

GRY UŻYWANE JUŻ OD: 50zł

W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY GRY WYMIANA

UWAGA!!!

ATRAKCYJNE NAGRODY

NASZ KATALOG PRZESYŁAMY BEZPŁATNIE

FH. NEED FOR PSX

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH OK. 300 TYTUŁÓW NA PSX

-KONSOLE NOWE I UŻYWANE

-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH

PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)

-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU

(0-60) 414-35-34

AL.NMP 38 (w podwórzu); 42-200 CZĘSTOCHOWA

SKLEP CZYNNY:

PON-PT W GODZ 11-17; SOBOTA 10-14

CZĘSTOCHOWA

KAFEJKA INTERNETOWA

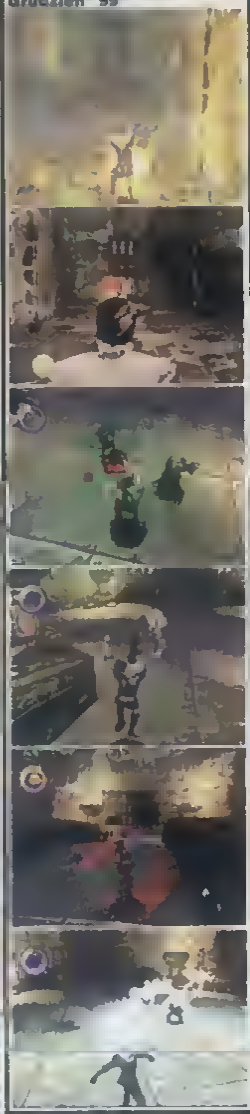
W GODZINACH 9⁰⁰-20⁰⁰

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

KALEJDOSKOP

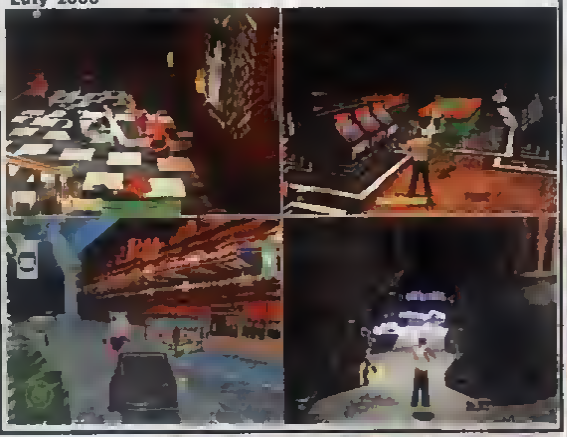
Crusaders of Might & Magic

actian-RPG
3DO
Grudzień '99



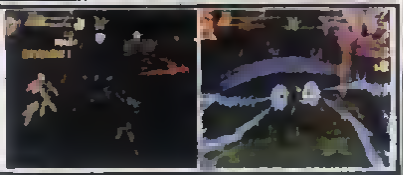
Die Hard Trilogy 2

strzelanie i jazda samochodem
Fox Interactive
Luty 2000



Gekido

bijtyka chadzana
Interplay
Wiosna 2000



Chrono Cross

RPG
Squaresoft
data nieznana

'ISS 2000' (PS2)

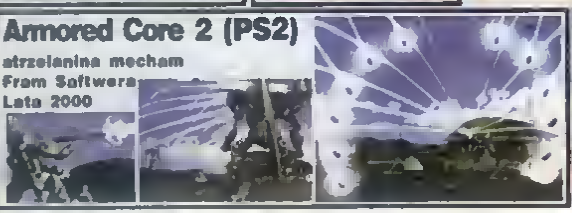
piłka nożna
Konami
Wiosna 2000

Dragon Valor

actian-RPG
Namco
Grudzień '99 (Jap)

Armored Core 2 (PS2)

strzelanina mechami
From Software
Lata 2000



SF EX2 Plus

bijatyka 3D
Capcom
Lata 2000

Road Rash: Jailbreak

wyścigi motocyklowe z okładaniem się pałami
EA
Styczeń 2000

GRY

STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS (Capcom)
wtedy 4/5 teraz. 6/10
Nigdy za sztandarową serią Capcomu nie przepadałem. Dotąd jej przeniesienie w trzeci wymiar najzwyczajniej po mnie spłynęło. Dziś ar[illegible]haczna grafika nie robi już na mnim wrażenia. Na[illegible]jedno [illegible] Redakcji

COMMAND & CONQUER (Westwood)
wtedy 4/5 teraz : 7/10
RE[illegible]FT K[illegible]ND ? WAR ZONE WARCRAF[illegible] wtopi[illegible] wszystko jeśli chodzi o [illegible]RT[illegible] PSX. Wobec [illegible] [illegible] C niewiele po dwóch latach liczy się na rynku. Choć szare tereny[illegible] grafiki nieco mierzi

CASTLEVANIA (Konami)
wtedy 4/5 teraz: 6/10
Lubię gry dwuwymiarowe, ale CASTLEVANIA nie za bardzo przypadła mi do gustu. Niby platformówka, niby RPG nie robi dziś na mnie żadnego wrażenia (choć szczerze mówiąc nie [illegible]bia [illegible]gdy). Wprawdzie Sotira próbował wywrzeć na mnie presję i optował za przyznaniem wyższej noty, się pozostałem przy swoim. W każdym razie da się pograć

SYNDICATE WARS (Electronic Arts)
wtedy 4/5 teraz: 6/10
Pie[illegible]winy „Syndykat" [illegible] był dl[illegible] PC i Amigi co najmniej; tak odkrywczy jak FINAL FANTASY dla PSX. Jego druga część nie rzuca na kolana, ale dla miłośników futurystycznych klimatów [illegible]tym kąs[illegible]. Jeśli więc nosisz w[illegible]m[illegible]t[illegible]ra się nie pozwala [illegible]legalnie przejść przez bramkę wykrywającą metale, możesz SW śmiało kupić

LOST VIKINGS 2 (Interplay)
wtedy: 3/5 teraz: 5/10
Sa[illegible]ro[illegible]ki[illegible]sobie ze Glacze oczekują po nich wielkich fajerwerków względem części pierwszej. I o ile w przypadku kiepskich tytułów nie ma z tym większych problemów (choć tu zdarza się programistom odwalić kaszanę) t[illegible] przab[illegible]sławę dobrego poprzednika jest znacznie trudniej. Produkt firmy Interplay miał ułatwione zadanie, gdyż poprzednia część jej hitu pojawiła się nie na konsolach, ale na Amidze i to w dość zamierzchłych czasach. Gra zachwyciła [illegible] najbardziej chodzi mianowicie o broń, którą posługuje się jeden z wikingów - Erik. Bąki Olafa znalazły naśladowcę chyba tylko w bohaterze gry „Booger man" na Mega Drive. A szkoda, bo to naprawdę fajny patent[illegible]wania. Hm?! [illegible] O co chodzi ???

RAY STORM (Working Designs)
wtedy: 3/5 teraz: 6/10
Na takie gry zwykło się mówić „strzelanki z widokiem z góry". W zasadzie to wyjaśnia wszystko[illegible]tym mógłbym zakończyć tę [illegible]ję o[illegible]parę zdań należałoby tu wklepać. Tak więc latamy sterowcem, puszczamy w kierunku wrogich sterowców jakieś pseudo-bliki, zbieramy power-upy i w[illegible]to[illegible]tkie zadania jakie przed[illegible]. Nie[illegible] tego zbyt wiele, ale [illegible]od tego typu gry więcej wymagać się nie powinno. W sumie więc jest niezle, grafa nie razi, muzyczka spokojnie basuje w tle (choć nieco szybsze „umcy-umcy" byłoby mile [illegible]szóstkę" ale do EINHANDI[illegible]e kupuję RAY STORMowi aż tak wiele

MONSTER TRUCK RALLY (Psygnosis)
wtedy 4/5 teraz: 5/10
T[illegible]a na teoretycznie [illegible]ranicznych ban[illegible]ach w kilku trybach, których wymienienie mimo oryginalności poderwę sobie odsyłając do recenzji Piotrka. Wiedz jednak, że na dzień dzisiejszy MTR nadal nie ma konkurencji w[illegible]4x4 HARDCORE i coraz to nowym T[illegible]T DRIVE'em OFF ROADami

Z ARCHIWUM

WYDANIE 2 (Październik '97)

WYDARZENIA

★ Pojawiają się pierwsze teksty Kalego ★ Pierwsze notowanie Listy Czytelników ★ Premierowy test sprzętu by Norby ★ W relacji z ECTS-u pada stwierdzenie, że CANAL PLUS zasypie nas tytułami w czerwcu '98. Jeden tytuł to za mało. Czekamy do Dnia. ★ Pojawia się plotka, że głównymi bohaterami RESIDENT EVIL 2 będą Leon i Elza ★ Jeden z pierwszych rekordów w kategorii „najmniejsze słowo" wygrał wyraz „many" z recenzji HERCULESa ★ Historyczne już słowo obrażające postać w grze - „chłopek" pada po raz pierwszy w recenzji DRAGON HEART autorstwa Szufelki ★ Cytat z recenzji STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS: „Krążą plotki o wersji STREET FIGHTER 3 na PSX która ma się pojawić w okolicach marca '98. Gra będzie chodzić na PlayStation 2 (TypeC PlayStation) lub na zwykłej PlayStation wyposażonej w upgrade pamięci (dodatkowe 4 mega)". Hmmm...

Kiedy pierwszy numer trafił do kiosków, wszyscy naresacie odetchnęli z ulgą. Zaczęły się imprezy, balangi, popijawy itd. Szybko się jednak skończyły, bo "niezastąpiony" Fenix chłodnym i spokojnym głosem ogłosił: "Za trzy tygodnie musimy oddać następny numer do drukarni". To nawrócało nas na dobre tory i z rozpędu trafiliśmy na nasze pierwsze duże targi poświęcone grom komputerowym zwane ECTS. Nie wiedzieć czemu, nasza relacja z tej imprezy była szczytem głupoty i nie profesjonalizmu, czego efektem były naganne głosy (znanych już wtedy Czytelników. A z zakończenia relacji którego cytat pozwolę sobie w tym miejscu przytoczyć śmiejemy się do dzisiaj (Wy z resztą również, hehehi) - "Trudno opisać więcej gdyż zajęło by to całą gazetę". Niezorientowanym podaję, że relację zajęła AŻ jedną stronę w której napisaliśmy o wszystkim, czyli o niczym. Chciałbym teraz nadrobić zaległości sprzed dwóch lat i w skrócie przedstawić to, co działo się w Londynie, a działo się naprawdę wiele... oj, wiele.

Przygotowując się do wyjazdu stwierdziłem, że mogę jechać samochodem i w ten oto sposób w wyluzowanym, redakcyjnym Cinquecento znalazł się Ayu SZufelka Piotrek, oraz 200 egzemplarzy PE#1 garnitury, ubrania na zmianę, jedzenie i jeszcze kilka innych rzeczy. Jazda minęła jak mgnienie oka (maks prędkość 100 km/h) chociaż co chwilę gubiłem drogę i tylko dzięki SZufelce nie dojechaliśmy do Paryża albo Barcelony. Na granicy poszło gładko, chociaż żaden z nas nie wiedział, że trzeba mieć wizę. Poszła ściema, że oprócz targów jedziemy na pogrzeb księżnej Diany i urzędasy nas wpuścili. Pierwsze co nas spotkało tuż za granicą, to rondo, po którym jeździ się nie w tą stronę co w Polsce. Wspólnymi siłami udało nam się zaliczyć pierwszą przeszkodę i w 15 godzin później byliśmy w Londynie. Po następnych 3 znaleźliśmy budynek Olimpia Hall. Warto bowiem zauważyć, że Londyn to jedno z największych miast Europy, w którym przeważnie nie można skręcać w prawo, a w dodatku jeździ się po lewej stronie jezdni. Dlatego jeździliśmy w kółko oglądając po raz 10 te same budynki. Obeszliśmy miejsce targów i stwierdziliśmy, że trzeba znaleźć miejsce do spania. Po zapoznaniu się z cenami hoteli/motelu i innych tego rodzaju przybytków, doszliśmy do wniosku, że z naszym 50 funtami na marny czego szukać. Pojechaliśmy za miasto, żeby spokojnie i "wygodnie" wyspać się w Cinquecento. W nocy działy się "koszmarne" rzeczy- SZufelka śmieje się za mnie do dzisiaj. Dlaczego? Otóż "we śnie przebudziłem się", odpaliłem silnik i na pytanie SZufelki co się dzieje (dobrze, że się obudził) odpowiedziałem, że jedziemy do Londynu. Kiedy usłyszałem, że już w nim jesteśmy, to spokojnie wyłączyłem silnik i zasnąłem. Później obudziłem się po raz drugi, włączyłem światła wycieraczki... Ale po co ? Tego nie wiem, hehehi. Następnego dnia podjechaliśmy pod targi, zaparkowaliśmy na parkingu strzeżonym w centrum Londynu i zaczęliśmy poranną toaletę. Wyobraźcie sobie, co Ci londyńczycy musieli myśleć, kiedy widzieli trzech ludzi paradujących w majtkach myjących zęby i ciuło na środku parkingu? Jedna miła Pani nawet podeszła do nas i zapytała skąd jesteśmy. Kiedy usłyszała, że pochodzimy z Polski, przyniosła z samochodu kanapki i ciastka, z czego oczywiście skorzystaliśmy, hehi. Ubraliśmy się w garnitury i wyglądając prawie jak ludzie wyruszyliśmy na podbój ECTS. Pierwszego dnia było spoko, spotkaliśmy Norby'ego który zjechał na targi po wojażach we Francji, już było nażarty. Drugiego dnia znowu toaleta na parkingu i targi. Tego dnia już było ciekawiej. Udało nam się zrobić zdjęcia z Rhoną Mitrą (parówka i najbardziej[illegible]Lara Croft) oraz wziąć[illegible]na imprezie organizowanej przez FOX INTERACTIVE. Kiedy weszliśmy do lokalu okazało się, że wszystko jest za darmo (!!!) więc każdy wziął po dwa piwa do ręki (co by nie przypadkiem nie wypić) i usiedliśmy przy stoliku. Browarku wypiliśmy szybko i jeszcze prędzej poszliśmy po następne dwa. Po 20 minutach wszystkim już było "fajnie", a butelki wręcz spadały ze stolika. No to ktoś wpadł na pomysł, aby chować je pod stolik. Po następnych 20 minutach już się pod nim nie mieściły na stoliku zresztą również. No i ktoś przyniósł wino, które powoli zaczęliśmy sączyć, aby wytrwać jakoś do końca imprezy. Oczywiście wyszliśmy jako ostatni, spijając wszystkim resztki ze stolików (Polacy, hehehi). Po drodze do wyjścia z budynku targów ktoś niepostrzeżenie rozwalił jedną ścianę stoiska ACTIVISION a ktoś inny wpadł na stojak pełen CD'ków. Dobrze, że ochroniarze byli wyrozumiali i niewiele mówiąc odprowadzili nas do wyjścia. Trafiliśmy na parking i wycieczani zaśmiałymi w Cinquecento. Trzeci dzień minął "na kacu" - dzielnie wytrwaliśmy do jego końca. Kiedy zaczęliśmy już myśleć o wyjeździe okazało się, że w samochodzie nie ma miejsca! Bowiem w myśl zasady - Jak dają to bierz, a jak nie dają to bierz jeszcze więcej - każdy z nas wywiózł 15 ogromnych reklamówek z "materiałami prasowymi". Po dogłębnej analizie 45 reklamówek udało nam się okroić do 20, które dzielnie towarzyszyły Piotrkowi na tylnym siedzeniu aż do samej Polski. Wróciliśmy bez większych przeszkód, no, może poza tym, że raz zasnęliśmy za kie-

Byliśmy bardzo dumni z tego zdjęcia, zresztą jesteśmy do dzisiaj. Jednak gdy pomyśleliśmy, że daliśmy Larze taką "breezurkę" do potrzymania, to aż ciarki przechodzą nam po plecach... Dobrze że nie zajrzała do środka :)

Pta

Spójrzcie na nową paginację (marginesy) oraz na zmodyfikowane oceniaczki (usunęliśmy łapy z paluchami :)

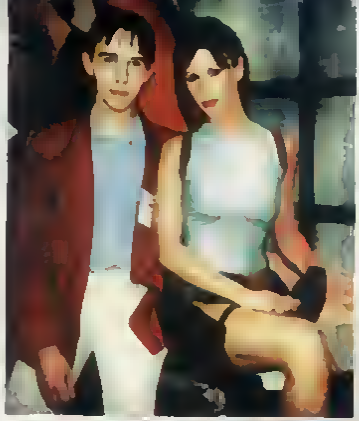
rownicą ale w ostatniej chwili ocknąłem się unikając zderzenia z wielką tablicą informacyjną

Po powrocie do kraju rychło zabraliśmy się do pracy. Mając przed oczami kilka zachodnich gazet stworzyliśmy nowy design pagin PE (jak się wzorować to na tych najlepszych heheh) ustaliliśmy już mniej więcej grono redakcyjne do którego dołączył Kali rekomendowany przez Norby'ego. Pisał jeszcze niewiele i niezbyt profesjonalnie ale nadawał się do naszej paczki. Dawid również Celic (chłopak mieszkający od kilku lat w Niemczech) którego teksty rozbawiały nas do bólu (musiałem sadzić i zamieniać jego teksty "z polskawego na polski" oczywiście podpisując się pod nimi swoją kawą, hehah). Przebojem okazała się zapowiedź gry RESIDENT EVIL 2 - zanęciam za lezakiem na zimi ze śmiechu, gdy to czytaliśmy (jest to jak do tej pory jeden z największych "tekstowych" przebojów PSX EXTREME. "RESIDENT EVIL 2 będzie tak straszny że nawet Freddy Krueger nakryby się kołdrą nad głową ze strachu" (dobrze że taki nie poszedł do druku :)(teraz przecież idą gorsze rzeczy nie dzieje - Mr Ścieraj TIPSY narzeszcie przybrały "normalny" wygląd w dodatku większość z nich działała!!! Norby zapoczątkował dział TEKSTY które dzielnie prowadzi po dzisiejszy dzień. Ruszyły listy przebojów Czytelników cieszące się na początku dużym powodzeniem oraz pojawiły się pierwsze odpowiedzi na listy (2 listy - pół strony). Dzięki materiałom przywiezionym z ECTS, okładka wyglądała 'profesjonalnie" a atmosfera w Redakcji była coraz lepsza. Zwiększyliśmy liczbę stron, wprawdzie tylko o 4 (słownie - cztery), ale i tak był to niezły postęp (nawet na okładce pochwaliliśmy się tym :) Powoli zaczęliśmy snuć plany o 84 stronach, plakatach i kolejnych wyzwaniach natury gier komputerowych. Jedyne co dzieliło nas wkurzało to screen shoty które wciąż wyciągaliśmy z pomocą Amigi. Na zakończenie, że wstydem, muszę napisać o screenach do recenzji SYNDICATE WARS. Otóż recenzję dostaliśmy fatalnie - więc zdjęcia musieliśmy zrobić na własną rękę. Ale kiedy przyszło co do czego okazało się, że nikt z nas NIE POTRAFI ruszyć większą ilością chłopków (H e jest ich 4)!!! W ten sposób do druku poszły 4 zdjęcia z dema jeden z samego początku gry (kiedy wszyscy komandosi stoją razem) oraz dwa na których poszliśmy jednym chłopkiem kawałek w bok. Cóż, tak to bywa czasami (tym optymistycznym akcentem pragnę zakończyć spotkanie z drugim numerem PSX EXTREME

Aju

Pierwsze notowanie listy czytelników. Aż łezka kręci się w oku... Właściwie dlaczego już nie ma listy czytelników? Bo HIV spala wszystko na bieżąco w piecu!

Ówczesny skład redakcji: Wojciech Oczko "Aja" - redaktor naczelny, Andrzej Błaszczyk "Loki", Edgar Chrois "Eddie", Piotr Figlerowicz "Piotrek", Sławomir Glargolewicz (nowość), Grzegorz Juraszek (Nowość), Michał Kawka "Szafla", Norbert Konieczny "Norby", Robert Rzucidło (Nawość), Tomasz Staroń "Star", Maciej Żmuda-Adamski "Kali" (prawdziwy debiut).



Tan z lewej to Aju... Na specjalne życzenie Loki usunął mu "wory" pod oczami... Na monitorze komputerowym wyglądało spoko, ale w druku wyszło... Ech, kiedy widzi ja Aju, chowa się za wstydu pod szafę... Bill Dziaciak - jak ktoś napisał w liście...

Tak, tak, latalismy za laskami jak opętani, czego efektem była ponad 30 zdjęć... SZufalka wpadł na pomysł, żeby ja opublikować - i tak powstała seria "LASKI Z...", którą kontynuujemy po dzień dzisiejszy.

GRY

TENKA (Psygnosis)
wtedy: 3/5 teraz: 6/10
To był pierwszy tytuł sygnalizujący obniżkę formy Psygnosis potwierdzono go jednak słusznie zresztą, jako wypadek przy pracy. Gra na jest jednak wcale taka zła dwa lata temu mogła się nawet podobać co niektórym zapaleńcom. Charakteryzowała się średnim klimatem i dość topornym sterowanie a jak wiadomo instynktowne grzmocenie po padzie w grach FPP jest podstawą. Także grafika nie rzucała na kolana straszac okropną niczym dzisiejsza amerytura p t r o r ów nad wyraz skutecznie. Dlatego nie radziłbym T g po ten badziewny tytuł, bo sparzyć się możesz n zmiennie (H ale musi była konkretna)

HERCULES (DISNEY INTERACTIVE)
wtedy 4/5 teraz 6/10
[illegible] jak z [illegible] h płyt Offspring i Bregovica. I nie w pokroju „Godzilla" czy nowych części „Gwiezdnych Wojen". Następcy papcia Walta posługują się następującym schematem dziecko do lena na film pt. [illegible] gre o tytule. Następnie wpada do McDonalda i z wypiekami na twarzy zamawia cztery „Happy Meale" z zabawkami z filmu o dawnie znajomym tytule. Potem wpada w manię i chce mieć plakaty ba, tapetę, do tego [illegible] kubek [illegible] szczoteczkę do zębów i nie zbędne perełki z logo i wizerunkiem Herculesa! Najsmutniejsze jest to, że z tych wszystkich rzeczy najczęściej w łóż pokoju gra. Tę prostą platformówkę można skończyć w godzinkę.

SPACE JAM (Acclaim)
wtedy: 4/5 teraz: 6/10
Czy zbym ja wspominał przed chwilą o komercji? Nawet jeśli tak to SPACE JAM nie jest rasowym jej przykładem. Główne dlatego że w produkcji tej ewe ilustr p u hy maczali g a z firmy skąd ad kojarzący się dobrze. Growa adaptacja kinowego hitu wysoko więc niczego sobie a humorem w niej zawiewa tym można by śmiało obdzielić parę innych tytułów SPACE JAM to jaskrawa [illegible] ówka nasuwa moc ne skojarzenie z NBA JAM [illegible] y. Nie uraczysz tu jednak paczek Bryanta czy bloków ha ga tu ich rolę przywio zdrowo trzepnięta królczyska Bug i jego poronione ekipa. W rezultacie mamy całkiem niezły basket, odpowiednio rączowny i po brzegi humorem wypełniony. Warto [illegible]

TEN PIN ALLEY (ASC Games)
wtedy: 2/5 teraz: 2/10
TPA jest dobrą symulacją [illegible] w kręgle w chłopki znające na końcu drewnianego t [illegible] dodatku [illegible] ne da [illegible] ami zty [illegible] owa była t [illegible] mogę [illegible] odpowiedzieć ich słów. Podarujcie sobie

DRAGON HEART (Acclaim)
wtedy: 2/5 teraz: 2/10
Tot [illegible] y do [illegible] nienia z [illegible] adapt [illegible] na prawo b na lewo z przygoda [illegible] racze [illegible] y jak zdążyście zapewne zgadnąć lukając na ocenę DRAGON HEART to gra oparta na filmie pod tym samym tytułem. Jakkolwiek raczej luźno do niego nawiązu a ca Staruszemy pikselowatym pamperkiem bezt ko [illegible] rnikując butapirazol i piąchopirynę napotk m de [illegible] wentom co by coraz więcej atapów pokonać. Procedur to dość tatwy totaż i sama gra większą głębią nie grzeszy. Zostawcie ją niech zdycha

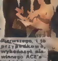
WAR GODS (Midway)
wtedy: 2/5 teraz: 3/10
MORTAL KOMBAT nie bez powodu nazywany jest grą wytrzymałą próbą generalną graficznego szaleństwa. Następnego Mortala miało być wiosenne wydanie gry WAR GODS. Po [illegible] w tejże produk [illegible] howywały [illegible] to ledwie [illegible] Piotrek [illegible] ja by n [illegible] w [illegible] miejsc [illegible]" WG jest najgorszą sonatkową [illegible] W jaką miałem nieprzyjemność zagrać i choćby z tego powodu radzę Wam odsądzić Midway od c [illegible] wary [illegible] pług MK4 był naprawdę [illegible] [illegible] na w WG chyba [illegible] bezowi.

Koso

Z cyklu
WESOŁA KAMERA

Ponieważ coraz częściej w PSX EXTREME pojawiły się błędy Mr. Ścierwo postanowił z tym radykalnie skończyć. Ponieważ nie chciał się ujawniać przebrał się za Jamajczyka.

W książce telefonicznej znalazł odpowiednie namiary - spotkał się z samym Jamesem Blondem.



Blond podjął się zadania wykończenia wszystkich odpowiedzialnych za błędy zg(Red)ów...

Pierwszego, i to przypadkowo, wykończył niewinnego ACE'a wchodząc z kopniaka przez drzwi...

Następnie wykończył Lakiego - za żółte litery i zielone tło w recenzji [illegible]

Aż w końcu dorwał wszystkich...

...włącznie z samym Ścierwem, któremu przebranie nie pomogło. Pomogło za to Blondowi, który wkręcił "Szmatę" w wiatrak.

Pamiętaj: nie rób błędów, bo Cię ktoś w nie wkręci jak włosy w wiatrak.

HYDE PARK

SZERYF Mr. Ściera

Ulubiony gatunek: wszystkie

[illegible] Wszystko zaczęło się przed [illegible] Coś jeszcze było widać. Gdy przedwczoraj odpaliłem sprzęcicho, pomyślałem sobie, że nowy TWISTED METAL jest czarne-biały "tak bajer graficzny" na pewno [illegible] Ale [illegible] Kończyć już muszę [illegible] "We are Kamery" [illegible]

Medal of Honor [illegible] Fur Fighters [illegible] Rollcage [illegible] Kout 2000

Aju SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie

[illegible] A teraz napiszę coś, co wielu z Was zbulwersuje, choć pewnie wielu się spodoba - polubiłem miasto zwane Warszawą. Stało się to za sprawą Norby'ego i SZulda, z którymi wybrałem się do stolicy na imprezę. [illegible] trafiliśmy do klubu zwanego UNDERGROUND, w którym tak dobrze się bawiliśmy, że postanowiliśmy pojechać do Warszawy za tydzień [illegible] Quo Vadis, Groto [illegible] Poznań [illegible] Z powrotnej [illegible] sobie prosto z Warszawy. Ewentualnie [illegible]

Medal of Honor, Worms, Armageddon [illegible] 2

HIV

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

[illegible] TENCHU [illegible] TAKIEGO [illegible] PS2 [illegible]

[illegible] 2, Medal of Honor, Ballistic

Norby

Ulubiony gatunek: strategie

Witam! Chyba Wam się jeszcze nie chwaliłem, a [illegible] Objazdy na polskich drogach to coś strasznego. Nie dość, że źle oznakowane, to [illegible] przebiegające przez takie zadupia, że szkoda gadać. Wpadłem na taką właśnie drogę i czuję, że się [illegible] i tak już byłem spóźniony. W pewnym momencie czuję, że samochód wyskakuje na jakimś wertepie w górę i spadając uderzam podwoziem o podłoże. Nic to, cisnę dalej! W pewnym momencie zauważyłem jednak, że zaczęło się dymić spod maski. Zatrzymuję wóz, przyglądam się dokładniej i widzę, że olej wylewa się z rozwalonej miski [illegible] no to ładnie. Komórka oczywiście akurat straciła zasięg, musiałem maszerować na piechotę do jakiejś wioski i ściągać pomoc. Oczywiście tego dnia [illegible] nie załatwiłem, a samochód przez ok. dwa tygodnie stał w serwisie. [illegible] takich obrazów, a wszyscy mechanicy [illegible]

Medal of Honor [illegible] Pinball, Worms [illegible]

Piotrek

Ulubiony gatunek: przygodowe

[illegible] W tak [illegible] w końcu [illegible] w Game Boya, ale potem przychodzi [illegible] normalne [illegible] Drogowcy stanęli się w tym roku wszystkim [illegible] Przyznam szczerze, że dopiero niedawno [illegible] CTR i ukończyłem grę na 100%, chociaż to powinien być koniec. Następny JADE COCOON okazało się rewelacyjne, ale można to sobie powetować pykając w GRANDIE. Wreszcie doczekaliśmy się Blonda. TOMMOROW NEVER DIES jest [illegible] czekam tylko na ten dzień, kiedy to na hasło "Jestem Bond, James Bond" laska odpowie "Off [illegible] off". No i wreszcie mamy dobrego shootera FPP. MEDAL OF HONOR jest ciekawszy od lekkawego QUAKE 2 [illegible] Multiplayer nie jest aż tak dobry [illegible] po raz zestrzeliwując mu z głowy [illegible]

Grandia, TND, Medal of Honor

Star

Ulubiony gatunek: RPG

Hu, hu, ha, zima zła! Nie cierpię zimy. Zwłaszcza o tak [illegible] porze roku. Czuję wówczas tak, jakbym siedząc w lodówce grał w jakąś durną platformówkę na czarno-białym monitorze. Nic, tylko zimno, śnieg i korki na ulicach (słyszałem, jak jednego dnia pokonanie trasy Tarnów - Kraków trwało ponad 9 godzin). Jedyną radość to obserwowanie [illegible] wywijających na lodzie piruety i podwójne salta ze śrubą. Całe szczęście, że w końcu rozgrzewały mnie GRANDIA oraz MEDAL OF HONOR, nad którymi pozycjami okazały się również przygody agentów, czyli w skrócie TOMORROW NEVER POSSIBLE, które [illegible] dnia próbowałem naśladować w Redakcji. No i przede wszystkim nowe Robale [illegible] jak po [illegible] kolesie z bazooki! Jakby to powiedział James Blond: "A [illegible]"

Grandia, Medal of Honor, Worms, Ar[illegible]

HYDE PARK

STRZELANINY

Vigilante 8
Rogue Trip
Quake 2
Medal of Honor
Ace Combat 3
Ace Combat 2
Duke Nukem: TTK
Syphon Filter
Time Crisis
Omega Boost
N2O
G-Police 2
Colony Wars & CW: V
GTA 2
Einhander

BIJATYKI

Tekken 3
Tekken 2
Soul Blade
Street Fighter Alpha 3
Bloody Roar 2
Street Fighter EX
Rival Schools
Ehrgeiz
Mortal Kombat 4
Bloody Roar
Tekken
Tobal No.2
Ready 2 Rumble
Destrega
WWF Attitude

WYŚCIGI

Gran Turismo
Wipeout 3
Wipeout 2097
Crash Team Racing
Colin McRae R.
Ridge Racer 4
Motorhead
Sled Storm
Rollcage
TOCA TC 2
V-RALLY 2
Speed Freaks
TOCA TCC
Need For Speed 3
Wipeout

PLATFORMÓWKI

Spyro the Dragon
Crash 3
Spyro the Dragon
Gex 3DCG
Gex: ETG
Crash Bandicoot 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
MediEvil
Pandemonium!
Wild 9
Skull Monkeys
Bugs Bunny: LIT
Croc 2
40 Winks

SPORTOWE

ISS Pro '98
Tony Hawk
Libero Grande
ISS Pro '97
NBA Live 2000
Knockout Kings 2000
Tricky Sliders
Total NBA '97
Cool Boarders 3
NHL '99
All Star Tennis
WLS '98
Actua Soccer 3
Viva Football
Knockout Kings

PRZYGODOWE

LOK: Soul Reaver
Metal Gear Solid
Silent Hill
Resident Evil 3
Resident Evil 2
Tomb Raider 3
Parasite Eve
Resident Evil
Dino Crisis
Tenchu
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Mission: Impossible
Oddworld: Abe's Exoddus

STRATEGIE

Final Fantasy Tactics
Civilization 2
Warzone 2100
Red Alert (Retaliation)
Warhammer 2.DO
Brigandine
Vandal Hearts
Populous 3
KKND
Dune 2000
Warhammer
Kartia
Warcraft 2
RA: Command & Conquer
Syndicate Wars

RPG

Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII
Xenogears
Suikoden 2
Grandia
Wild Arms
Star Ocean
Brave Fencer Musashi
Legend of Legaia
Suikoden
Guardian's Crusade
Breath of Fire 3
Legacy of Kain
Diablo
Lunar The Silver Star

INNE

Dance D. Revolution
Driver
Bomberman Series
Worms Armageddon
Um Jammer Lammy
PaRappa The Rapper
Bust A Move: HDM

LOGICZNE

Super Puzzle F. 2T
Devil Dice
Ballistic
Bust a Move 2
Kula World
The Next Tetris
Intelligent Qube

Każdy z g(Red.) sporządził własną propozycję rankingu dla każdej z kategorii. Następnie całość została zsumowana, co w efekcie dało finalną wersję „Listy Przebojów z g(Red.)ów PSX EXTREME". Jest to zarazem odpowiedź na wszelkie pytania Czytelników dotyczące pomocy przy wyborze gier, na które warto wydać zaoszczędzoną kasę. Mamy nadzieję, że obecny stan rzeczy ułatwi Wam odpowiednie zakupy.

MOH

GRANDIA

SPYRO 2

Myszaq

Ulubiony gatunek: strzelaniny

myszaq@gruparb[illegible]

Mało jest umyć jakiegoś trupa... [illegible] 300 zł [illegible] byliśmy w Warszawie [illegible] Grounc [illegible]

Ulubione gry: Medal of Honor, Spyro 2, Knockout Kings 2000

Loki

Ulubiony gatunek: sportowe

loki@gruparb[illegible].pl

Ale czad!!! Ostatnio jechałem do roboty zatłoczonym [illegible] Drogowcy jak co roku połużeli, że [illegible] Medal Off Road 3, FF [illegible] i Tomorrow Never [illegible] W przeciwieństwie do reszty ekipy [illegible] w Katowicach [illegible] Warszawy [illegible] PS2 [illegible]

Ulubione gry: Medal of Honor, [illegible], FFA

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

[illegible]

Coś strasznego [illegible] Sasia [illegible] HIV'a [illegible] Ewelina [illegible]

Ulubione gry: Grandia, Worms Armageddon, [illegible]

STATYSTYKI PSX #28

RECENZJE		PORÓWNANIE numer - ilość/strony
ILOŚĆ	[illegible]	PSX#27 - [illegible]
PAL/NTSC	[illegible]	PSX#26 - [illegible]
STRONY	[illegible]	PSX#25 - [illegible]

ŚREDNIA OCEN	PORÓWNANIE numer - średnia - ocen PAL/NTSC
-6.8-	PSX#27 - [illegible]
	PSX#26 - [illegible]
7.0 PAL [illegible] NTSC (JAP [illegible] USA [illegible])	PSX#25 - [illegible]

WSPARCIE		PORÓWNANIE numer - ilość/strony
ILOŚĆ	[illegible]	PSX#27 - [illegible]
STRONY	[illegible]	PSX#26 - [illegible]
		PSX#25 - [illegible]

Z ARCHIWUM PSX

Czy wiecie że...

Gdy redaktor Saszo [illegible] na kulki [illegible] do otworu gębowego. Widząc [illegible]

... HIV ostatnio kłócił się ze Saszem na temat [illegible] numeru PE. [illegible] na kalendarzu [illegible] 2000.

ezus · facet z brodą · motocykliści · ryczące maszyny · zadyma popijawa · spory współczynnik zemulenia · PSX wyśmienita gry -MEDAL OF HONOR Takie mam skojarzenia Moza uznasz, ze chore, ale co mi tam Będę się ich trzymał, bowiem od kiedy mała, okrągła płytka zawierająca ów tytuł hciała być moją, życie stało się W końcu dobra gry potrafią dać czasem takiego ho! Chyba m przyznasz. Fakt, im dłużej to trwa, zdoba pozycji coraz ostrzejszych, wyszukanych, rajcowad wszelkie Ale taką już się płaci cenę coś na to poradzić · po czterech latach obcowania z byle le · rac nie zadowala i uciech szuka się w bardziej ekstremalnych pozycjach, ez pewnego pięknei ukladami scalonymi w głoach A ludzkie ciała okazą się zbędne

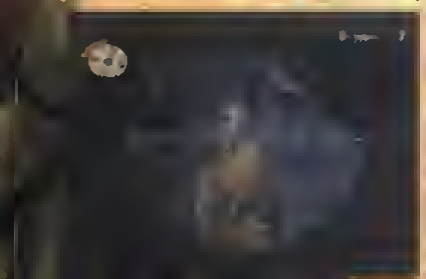
ak więc zostałem sam sam MED L OF HONOR I zaczęło się najpierw spora zaskoshooter FPP! Trzeci w przeogu ostatnich dwóch miesięcy akoż ukazały się na PSX'a (QUAKE SOUTH PARK) Toż przez cały ubiegły rok nie wyszło tyla tytuo więcej pozycje ta okazała niezwykle zajmującą, stwoz ogromną dbałością, tak aby Gracz wyciągnął z niej jak najwięcej Toż jeśli za konsultanta ma się samego Stevana Spielberga, to takie są wieśnie efekty Ale za raz zaraz · co Stava robi przy konsolowym tytula, wszak jego dziełką jest raczej kino, nie uważasz? A i owszem, ale MEDAL OF HONOR już samymi założeniami wykrzywał takie podobieństwa do filmowego hitu 'Szeregowiec Ryan', za zainteresował się nim i postanowił włączyć w produkcję sam słynny łazyser Grza wyszło to jedynie na dobra Zresztą zaraz pojawił się także pierwszy militarny konsultant Hollywoodu, niejaki ex-kapitan Dale Dye (facet pomagał m in przy 'Platoon') Zatem już na starcie MEDAL OF HONOR wręcz kipi znajomością tematu, profesjonalizmem

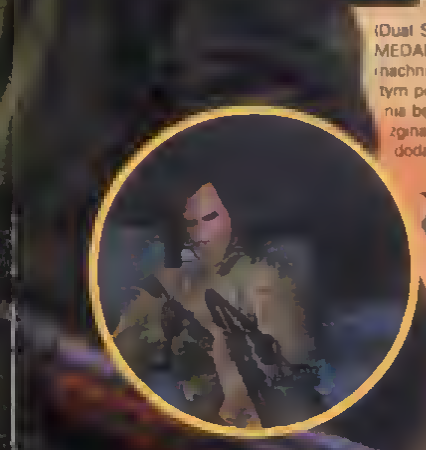
Wprawdzie grafika nie powala, jednak z pewnością wytwarza spacyficzny klimat - nieprawdopodobnym wydaje się, iz dotąd jakoś mogliśmy obajść się bez CKM-ów, toż to niemożliwa! Wszak krótka seria o poranku lepsza jest od fajki czy czego tam sobie nie wymyślisz.

ako najlepszy z elity amerykańskich żołnierzy, zostajesz wrzucony w sam środek batalistycznej zawieruchy Drugiej Wojny Światowej - samotnie wykonując szereg tajnych operacji, masz być ukrytym czynnikiem osłabiającym III Rzeszę od środka Taki jest ogólny cał Idea niby ściągnięta ze starusieńkiego Wolfensteina, ale jej wcielenie w życie niewiele ma wspólnego z pierwszym shooterem FPP w historii gier wideo Jak można się spodziewać - poszczególna kampanie są tu o wiele bardziej rozbudowane, wymagają nie tylko szybkiej ręki i celnego oka, ale również chwili zastanowienia, kombinowania, co by sprytnych Niamiaszków wykiwać Oczywiście postrzelasz sobie, a jakże za wszystkie czasy, w końcu na wojnie bynajmniej nie rzuca się wyzwisk, jeno granaty, ale cały czas nad głową wisieć Ci będą rozkazy dowództwa niejednokrotnie bardzo skomplikowana zadanie do wykonanie Trzeba więc będzie przeniknąć do ośrodka szkoleniowego Gestapo - przebierzesz się w hitlerowski mundur, a w łapę dostaniesz podrobione papiery (i w razie czego pistolet z tłumikiem) Penetrując tę bazę będziesz jednak co chwila legitymowany, wszak Tajna Niemiecka Policja to organizacja bardzo nieufna, i zdarzyć się może, że ktoś pozna się na tej maskara-

MEDAL OF HONOR

dzie, szczególnie ktoś wyższy rangą, bo zwykli szeregowcy co najwyżej mogą Ci machnąć "zieg-hail" Wtedy w ruch idzie wspomniany gnat i hop! Już masz nowe dokumenty! I to dokumenty otwierające pilnie strzeżone wcześniej drzwi Bardzo mi się takie zadania spodobały, oj bardzo Oczywiście czeka na Ciebie także gro innych militarnych operacji A to trzeba będzie podłożyć ładunek pod pociąg, a to zniszczyć jedno ze słynnych hitlerowskich mobilnych dział przeciwlotniczych, a to zlikwidować szefa Gestapo tudzież wykraść tajne plany Zdarzy Ci się nawet sforsować okopy wroga czy pobawić się w snajpera (a jak!) A wszystko w wojennym klimacie





MOŻE TRZY GROSZE

Kamera

Wspomniany "Szeregowiec Ryan" [redacted] bardzo realistycznie przedstawiał brutalność i okrucieństwo wojny, a jednocześnie [redacted] gdy teraz mogłem w tym [redacted] uczestniczyć - dostałem "zajoba" całkowitego [redacted] klimat - ciasne uliczki, półmrok, zgnilizna, ruiny, osadzony wszędzie kurz, huk bombardowania, wyjące syreny alarmowe, to wszystko niesłychanie wpływa na Gracza Czuć choć na widać Twojej postaci to podświadomie wiesz, że masz zabłocony [redacted] uzone buty twarz pociętą bliznami Czujesz się zmęczony samotny ale twardy zahartowany przez boje - to jest w tej grze najpiękniejsze! Wspaniały jest również design dostępnych broni Karabin z bocznym zemkiem, rusznice snajperskie pancerfaust granat [redacted] ozpryskowe, amerykańskie strzelby - wszystko działa tak, jakby się tego oczekiwało Broń z bocznym zamkiem przeładowuje się z charakterystycznym zgrzytem, granaty eksplodują z taką siłą [redacted] słychać tynk spadający ze ścian, a stacjonarne działko przeciwlotnicze niemal urywa [redacted] (Dual Shock skacze jak poparzony) Do tego sterowanie wypada bardzo [redacted] No i [redacted] MEDAL OF HONOR bardzo rejcująca - przeciwnicy Wykazują oni [redacted] dźwięki [redacted] Gdy [redacted] machniesz granatem są w stanie go odrzucić, będą kopnięci [redacted] Granat [redacted] tym potrafią przykucnąć, przetulać się, schować czy też wystawić [redacted] na będąc narażonym na atrzał A jak ginął! Przepięknie - zależnie gdzie [redacted] zginają się wpół, kuleją, czołgają się bądź uciekają Możesz nawet zestrzelić [redacted] dodatkowo potęgują wojenną realia

Wprawdzie oprawa nie powoduje drżenia rąk (niska rozdzielczość [redacted] scenerie, dorysowujący się horyzont), ale i specyficznego klimatu [redacted] od [redacted] owić Po prostu masz przed sobą zniszczone wojenną zawieruchą miasteczko, [redacted] trakcje kolejowe podziemne bunkry gestapowców systemy kanałów [redacted] to nie ma być piękne, wspaniale udekorowane, to ma być realne posępne [redacted] miarę PSX'owych możliwości To tylko tło do toczącej się walki o przetrwanie Developerom udało się również wrzucić tryb Deathmatch na Split Screenie [redacted] suma tak źle o engine'u nie świadczy Może jatka nie jest wtedy tak rajcowna jak w QUAKE ale nadal miło jest walnąć z bazooki kumpla w odwłok!

Co by Ci nakreślić jasny obraz sytuacji zastniałej na PSX owym padole powiem na koniec, że w trybie dla jednego Gracza QUAKE 2 już na rządzi, bowiem swą różnorodnością i urozmaiceniem zgniótł go MEDAL OF HONOR, choć inaczej wygląda sprawa z trybem Multiplayer Oczywiście to tylko moje zdanie A [redacted] nasikajmy do swoich hełmów jak rosyjscy żołnierze co by nam uszy nie odmarzły! Salut!

GRA NUMERU PSX EXTREME

MYSZAQ

MEDAL OF HONOR

WERDYKT

GRAFIKA

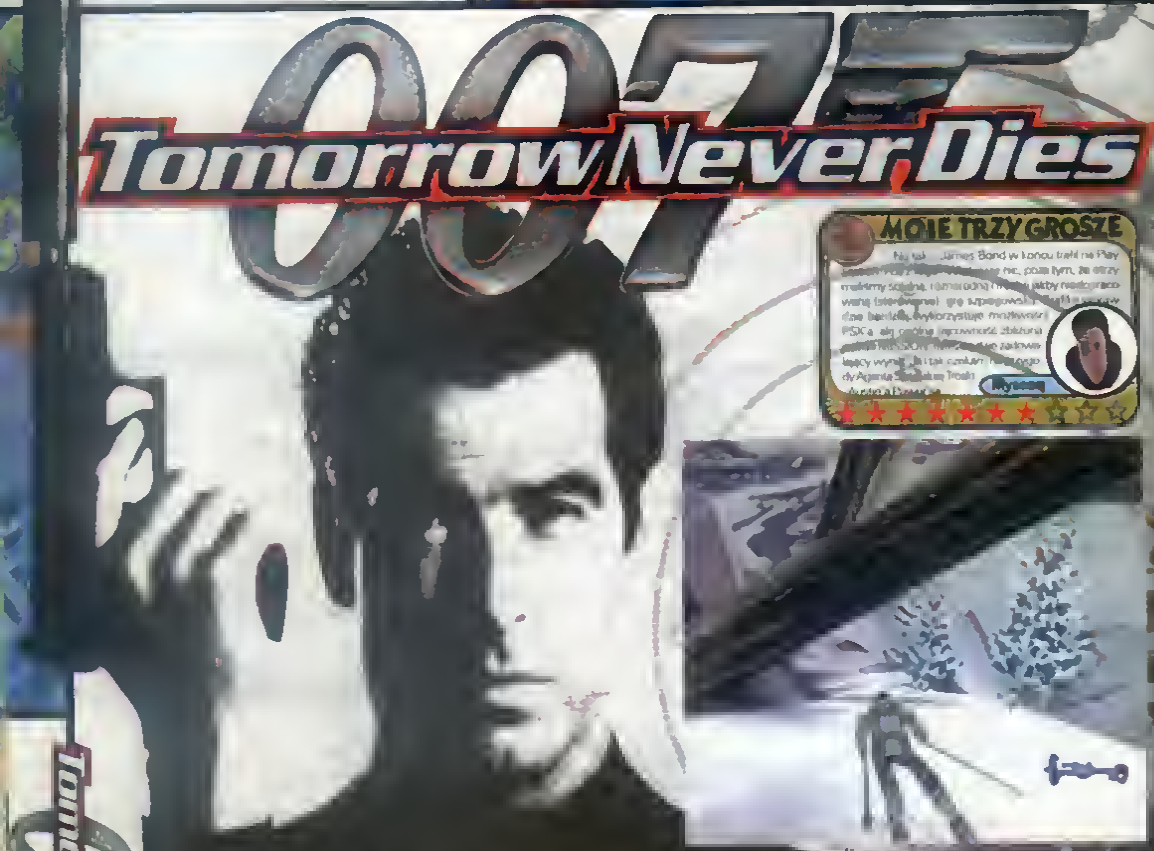
DŹWIĘK:

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ WOJENNY KLIMAT
▲ ZACHOWANIE PRZECIWNIKÓW
▲ RÓŻNORODNE MISJE
▼ SUROWA GRAFIKA

007 Tomorrow Never Dies



MOJE TRZY GROSZE

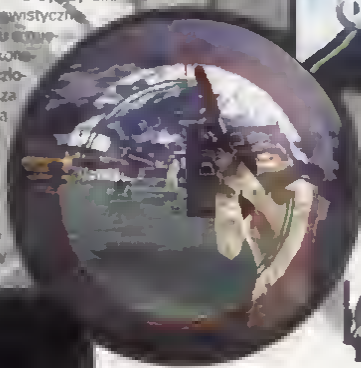
Tomorrow Never Dies

007 Tomorrow Never Dies

za chwilę brakło lokacji, niestety nie ma ich znowu tak wiele w sumie dziesięć misji do wypełnienia, za to każda zdecydowanie trudniejsza niż poprzednia, ale o tym za chwilę.

Wyposażeni w [illegible] wyskok zza węgła [illegible] celowniku, naciskasz spust i słyszysz cichy jęk pocisków i jeszcze [illegible] padających się z nóg byłych atrazników Albo [illegible] rozwalić terrorystyczny konwój - dostajesz [illegible] snajperski, a ponieważ jest noc karabin wyposażony [illegible] połączony z czujnikiem [illegible] w nocy [illegible] sobie przez [illegible] na las otaczający drogę z dwóch [illegible] z drzewa po lewej ślicznie unosi się para. Z drzewa? Ooo [illegible] ludzki człowieczek w celowniku się pojawił, nie było się na wykładzie [illegible] w nocy, że nie wspomnę o nie byciu pomarańczowym w celowniku [illegible] Too late - i jak to mówią [illegible] krzyżyk na czoło [illegible] pierdolo' Cymbalistyka pastylkę i [illegible] teatralnym geście [illegible] cając do góry rączki. Za chwilę dołącza do niego [illegible] kolegów, a Ty [illegible] spotkaniu ze swoim kumplem Q, specem od spraw uzbrojenia i gadżetów [illegible] dość do najnowszego [illegible] w działko i wyrzutnię rakiet. [illegible] furią dogonisz uciekający [illegible] samochód i zabawisz się [illegible] obraz sobie, jak spokojnie robisz [illegible] a tu Ci nagle [illegible] do Ciebie [illegible] kolacha, zdupiał czy co? Z [illegible] działka i wyrzutni [illegible] robić nie [illegible] może te mózgdzierze [illegible] nie [illegible] nie [illegible] nawigacja? [illegible] nawet ma [illegible] ten temat wyrazić inne zdanie niż obstawa, [illegible] im wytłumaczyć małe nieco, bo nie rozumieją po angielsku.

Tłumaczenie małych 'co nieco' nie byłoby skuteczne bez specjalnego oprogramowania [illegible] go, a ściślej mówiąc, bez aparatu [illegible] dynamitowym brzmieniu, doskonale rozumianym przez każdego człowieka. Najtańszą, okrojoną wersją tłumacza jest Walter PPK (plus tłumik) dostępne są później wersja w pełni zautomatyzowana, wypluwająca kilkanaście pocisków na sekundę, zobaczysz także wolniejsze, ale potężne karabiny bojowe, nie zapomnę dodać do zoo stawu mojej ukochanej snajperki. Dla kompletnie zakutych pał przewidziano wyrzutnię rakiet - najsilniejszy argument w grze. Przy zabawie [illegible] zeby sie [illegible] wy Mo[illegible] i ciężk[illegible] nadwa[illegible] my ta[illegible] dunków, [illegible] niewdz[illegible] obiekt[illegible] opowieści dziwnej treści [illegible] którym przed chwilą [illegible] ukowałem. Te wszystkie [illegible] elementy łączą się [illegible] Oba tworząc niepowtarzalny klimat bondowskiej przygody. Graficznie [illegible] nie poraża, natomiast świetna jest ścieżka dźwiękowa - prosto z filmu [illegible] misji [illegible] wstawkę wideo - sekwencję z panem Broanan[illegible] znakomicie [illegible] wczucia się w atmosferę. A propos misji, są [illegible] pomiędzy [illegible] jedna z drugiej. Minusiki należą się natomiast za [illegible] postaci [illegible] uza o wszystko co może, doprowadzając do białej gorączki. Gracza uwiklanego właśnie w pojedynek z atrzelającym z rakietnicy gościem. Nieco zbyt wolno reagują nam James na próbę odwrócenia się, bo wtedy grzeją do niego z tyłu to też może czasami kosztować idiotycznie stracone życie. Przeciwnik strzela celnie, jest w miarę inteligentny, schodzi z linii strzału i pcha się za plecy, więc się nie czepiam. Dodam tylko na koniec, za przeszedłem całą grę (zajmuje to 6 - 10 godzin) w trybie Agent, a teraz zabieram się za nią na poziomie 007.



SASZA

WERDYKT

GRAFIKA:	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

▲ KLIMAT
▲ OPRAWA AV
▲ WSTAWKI WIDEO
▼ STEROWANIE

8

MISSION: MISSION.

Dla wszelkich dewiantów, co to lubią wkładać obce cuszki - chcecie na chwilę stać się 'nintendowcami', zobaczyć jak to jest po tej stronia? Ta pozycja Wam to umożliwi! Pozostałym natomiast zaoferuje całkiem wciągającą rozgrywkę.

IMPOSSIBLE

MOJE TRZY GROSZE

Camera

MYSZAQ

WERDYKT

GRAFIKA:

DŹWIĘK:

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ ROZBUDOWANE MISJE
▲ DOSTĘPNY DEATHMATCH
▲ MUZYKA
▼ BRAKI W GRAFICE

7

SPYRO

GATEWAY TO GLIMMER

PYRO THE DRAGON to w mom mniemaniu najlepsza trójwymiarowa platformówka, w jaką mi było szarpać na Soniaka. Po jej racanżji w Redakcji rozdzwoniły się telefony - Czytelnicy buldożyli się ze wdzięk gdzieś ową pozycję i absolutnie się nie zgadzają z przyznaną przeze mnie oceną, a przypominam, że pierdyknąłem jej "dychę". Używałem jednak mi starczających argumentów, bo sprawa szybko zdechła. Ha! Mało tego - widziałem dzwoniły a mnie i podkulając pod siebie ogony krzyczałem rozentuzjazmowane ze zdrad im skal ocen artykułując jednocześnie, że jestem niepoprawnym kabotynem i pie dzeniem zbyt wsko. Bez komen tarz

Spyro jest postacią nad wyraz sympatyczną, bo tow mok o głupim uśmieszku z fryzurą a la "bu-szasowal kot", ze tak ją sobie pozwolę określić (wszystkie prawa zastrzeżone!), wiecznie zadowolony z siebie, wszędzie szukający guza ale z przyświecającym mu celem wyższym niż ... zajanie ogniem na ... lewo. Niedawno nakryłem go w jakiejś podrzędnej ... wodejni, totez ... kocowa... się poczułem, że nie przybrał nic a nic na wiek... Wciąż jest tym samym, potulnym smoczyskiem. Zaskarbił sobie uznanie wśród Graczy, a i zapewnił tymczasowe dostatnie życie ludziom, którzy wykreował jego kompletnie szumiętą przygodę. Nastał w końcu odpowiedni czas, co by wszystkich spragnionych mocnych wrażeń Graczy poczęstować kontynuacją jego zmagań z nieleskawą opatrznością. Trzeba przyznać, że przed developerem grupą INSOMNIAC GAMES, stało trudne zadanie sprostanie oczekiwaniom Gracza masowego co to mu jęzor do podłoża zwisa. Na ścianie klopa mam plakat z wizerunkiem Spyro, na tapecie windy '95' także on widnieje, od czasu do czasu ogniszczę się w damskiej koszulce z motywem z tej wiadnie gry, a i zonę ogniem, choć w dosyć niekonwencjonalny sposób, hehe! No, po prostu jestem zagorzałym fanem Spyro

Tym razem trzodę czyni niejaki Ripto - wiejski głupek, który powinien "iść się skomplikować" nie potrafiący opanować grymasów twarzy - wygina ją na wszystkie strony, z założenia kretyn to pospolity mający chama w gębie, zaś wysługuje się dresiarzami karmionymi wywarem z byczych jaj (to sterydy poważnie!) Musisz zatem przebrnąć przez liczne światy, napotykając co pewien czas na jego sługusów, wyciskając ze swojej skóry (nadającej się doskonale na ekskluzywną elegancką walizkę lub papucie dla babci) siódme poty, a i pomysłowością oraz małpią zręcznością się wykazując. Droga przed Tobą długa, mozolna i zakręcona. No właśnie - dobrnąłem do momentu, w którym muszę stwierdzić, że poziomy zostały skomplikowane do tego stopnia, że z czasem można odczuć zbliżające się butnym krokiem torsje. Albo designerom płacono za godziny pracy, albo za stworzono podpoziomy, gdyż te wręcz trudno zliczyć. Idzie się zgubić! A przecież diamenty należy zbierać po drodze skrzętnie. Tym bardziej, że to właśnie za nie nabywasz dodatkowe umiejętności lub bajery potrzebna do przebrnięcia przez jakąś pułapkę - np. wymownie wyglądający batyskaf pomoże Ci przebrnąć niepostrzeżenie pomiędzy zgrają rwenych rekinów. Skoro mowa o umiejętnościach, to Spyro nauczył się wspinać po ścianach i nurkować, dzięki czemu jest on o parę długości inteligentniejszy. Te zdolności przyprawią Cię o konieczność wizyty u fryzjera, gdyż włosy sobie powyrywasz z głowy (a kto Cię tam wie [...]), ponieważ będziesz zmuszony do przeszukiwania lokacji wzdłuż i wszerz. Odskocznią od trudów powszednich … nową także liczne mini gry. A to w hokej będziesz mógł szarpnąć, nurkując przeszukiwać … rewiry, to z kolei na wózku pojeździć (motyw bardzo podobny do znanego z BUGS BUNNY …) lub przeprowadzić zakręconego, lunatykującego alchemika pomiędzy … kowanych maków, które … aby mu … meczugę walnąć. Jest młodzieżowo.

Czy to Bruce Lee czy też Spyro - obaj wejścia mają wielce smocze, takie "po byku", hlehle!

Jeśli jesteś Graczem cierpiącym na klaustrofobię, to nie masz się co obawiać przytłaczających pomieszczeń, bowiem tereny są rozległe i do… …że nie widać, gdzie wy… się …je horyzont, w dodatku żadnej mgły zasłaniającej nieudolność programistów … Generalnie jednak grafika nie … zauważyć jakichś poprawek w stosunku do … dynki". A zaryzykuję nawet stwierdzenie … nące słabsza, jeżeli … licz na jakieś innow… Z kolei oprawa dźwiękowa wypada bardzo dobrze (znów … były garowiec z zespołu The Police) ze szczególnym uwzględnieniem efektów specjalnych.

TRZY GROSZE …

Pe… …wśród PSX-owy… …tałbene nic się nie zbliżyło, była wielkim wydarzeniem. SPYRO 2 to po prostu sequel ze wszystkimi wypływającymi z tego konsekwencjami (bardziej rozbudowany, trudniejszy, dłuższy). Tytuł pierwszej klasy, ale oryginalności w nim … …owy.

Mr. Selera

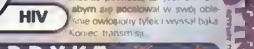
Kontynuacja gry SPYRO THE DRAGON stanowi wręcz modelowy przykład na to, jak powinien wyglądać sequel. Nie dość, że zbytnio nie zmieniono zasad rozgrywki, specyficzny klimat został nienaruszony (zmeltietowanych trupów tu nie uświadczysz), to jeszcze grę rozbudowano, dopasiono pod każdym względem (nie licząc grafiki), przyprawiono o liczne motywy czysto rozrywkowe, dobrze wpływające na ogólną … i mini gry wywołujące banan… zamplikowano. Jeśli zatem nie dane Ci było szarpać w poprzednią część, to do oceny ogólnej dodaj jedno oczko, zaś wszyscy ci … jedynki … czyli … powinni się począć wniebowzięci i dopiero … smocze skrzydła "przelecieć się" … w zębach trzymając mniej więcej dwie setki … ponownie … twierdzę, że poziomy zostały podpalkowane ponad stan, często jednak oferują aspekty … komiczne, lecz autorzy … gli nieco przybastować, bo niedoświadczeni Gracze mogą sobie najzwyczajniej nie poradzić (a stąd prosta droga ku depresji, zdebileniu i homoseksualizmowi). Dzieło wydane przez SONY polecam Ci zatem z całego serca. Mam nadzieję, że jeśli tekstem owym dałem Ci odpowiedni asumpt, to zadzwonisz do Redakcji i chociaż powiesz, że jest oki, ew… abym się pocałował w swój obleśnie owłosiony tyłek i wyssał bąka. Koniec transmisji.

HIV

WERDYKT

SONY	PLATFORMÓWKA
GRAFIKA	★★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



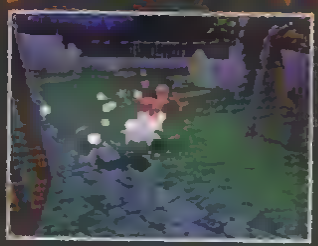
PLUSY	MINUSY
WYKONANE	ALE BAJZEL
SEQUEL Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA	JEDNAK WTÓRNOŚĆ

OCENY: ASU 8, KALI 8, MYSZAQ 8, SASZA 8

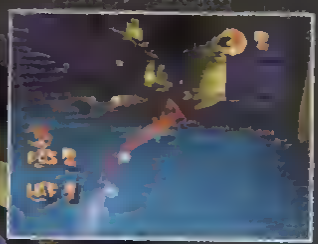
40 WINKS

Czy mała dziewczynka może być okrutną, dwumetrową Hogatą...?

Która to już godzina...? 13:00...? Cholerna, słodka sny...



Two m nogam Jeśli jednak przeciwników uzbiera się wokół Cie zbyt wielu naraz, nie pozostaje C nic innego, jak tylko użyć umiejętnoś która lyknął/aś podczas ostatniego seansu spirystycznego, kiedy to pojawił się duch Bruce'a Lee, obracając z Wami kilka brawców - niezawodnych ciosów zadawanych swoimi przeszczepami - łączone w comboasy wybijają ze ibów przeciwników głupotę. A hajt A hul A rinkidinki-du! Ruff (on) oprawia oponentów świeczką, którą dmuchnął z przedpokoju zaś Tumbla (ona) nawala wszystkich po łbach swoim kochanym misiem, brązowym. Jednak największym bajerem jest zamienianie się w twoje chore siter ego. Dzięki pomocy specjalnych skrzynek bohaterowie mogą zamieniać się w postacie diametralnie odbiegające image'em od swoich pierwowzorów - Tumble może być okrutną, dwumetrową Hogatą, wbijającą wszystkich zdkapiory w ziemię dwoma ciosami, tudzież piękną księżniczką, czyniącą spustoszenie z pomocą tżdżki, czy też wojowniczką wymachującą półtorametrowym kijem jak pączki czekoladowych. Ruff to w ninja się przekształcony, to w jaskiniowca wstecznego, to z kolei w robota. Po transformacji masz określoną ilość czasu na trwania w takim stanie, choć możliwe jest przedłużenie go w miarę postępu. Twoim głównym celem, nie wiadomo czemu, jest ratowanie wziętych przez złego faceta mis, które w rzeczywistości bardziej przypominają szczury niż cieciorki. Jak się postarasz, to i jakąś minutę zaliczysz, że z biegu wymienię choćby wyścigi na miotłach z Babą Jagą! No i nurkowania tu wiele.



Czy tej nocy oddasz się w ramiona Morfeusza?

Prawe graficzna cieszy oko. Jak dyś p pierwszy ca ość p MEDIEVIL, tyle klasą biedniej

WERDYKT

PLATFORMÓWKA

GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

- ▲ HUMOR
- ▲ TRANSFORMACJE
- ▲ WCIĄGA JAK SZAMBO
- ▼ KAMERA
- ▼ STEROWANIE
- ▼ MOMENTAMI ANEMIA

Pita

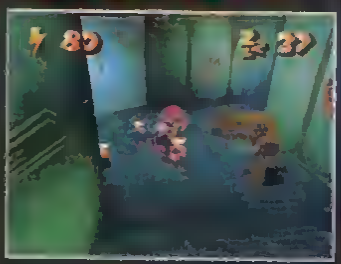
USA

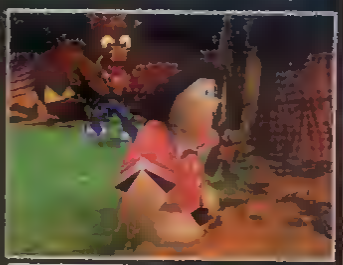
TOONENSTEIN

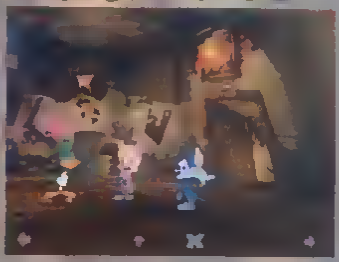
DARE TO SCARE!

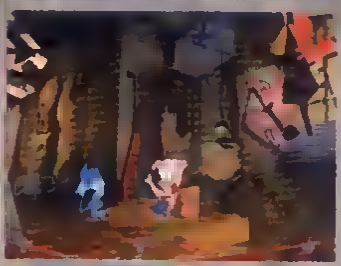
MOJE TRZY GROSZE

Mutzi









A haj! A hu! A rinki-dinki-du! Emmm... o co chodzi...?

wiele nie zostało tak urozmaicone a efektownego lightgunningu zabrakło. Do tego należy dorzucić niezbyt dobrze pracującą kamerę śledzącą akcję i nieco toporne sterowanie, czasami wręcz irytujące, oraz muzykę nie do końca pasującą do klimatu. Ale ta gra ma w sobie coś, do niej skutecznie przyzwyczaja.

Podobno jakoby gry były zabawą dla dzieci uległo przedawnieniu - wystarczy przyrzec się tytułom dostępnym na Sonaku, by orzec, że nawet nich sprostałoby wymogom przeciętnego małego szkraba i chyba nawet własne próbowali zadowolić twórcy TOONENSTEIN.

Akcja toczy się w krainie znanej z kreskówek Tiny Toon Adventures, w której to pewnego razu mały różowy wieprzek i jego kumpel, obmierzły zielony kaczor leżąc z nudów wpakowali się do jakiegoś nawiedzonego zamczyska. Jak zwykle to bywa, wdepnęli w niezłą kupę. Młodociany Gracz (hehe) wcale się w 'kota Sylwestra Juniora' aby ich z niej wydobyć. Od razu może napisać - nie jest to platformówka, nawet nie jest to zręcznościówka (pomijając bonusowy motyw strzelania z działa do wybuchowych nietoperzy). Właściwie nie jest to też przygodówka bo klasyczny motyw przygodowy jest tylko jeden - trzeba znaleźć kość, co by wredniego psa nią przekabacić). Cóż to na Odyna zatem jest? Ciężko to nazwać, więc może opiszę, jak się w to 'gra'. Nasz kocur ma za zadanie uruchamianie porozrzucanych na pięciu piętrach zamku scenek. Łazi po kolejnych ekranach, w czym nieznacznie pomaga mu Gracz - wybiera na padzie jeden z narzuconych kierunków i obserwuje przygotowaną animację.

Jeśli natra... pię w podlo... wane tło... Na każdym po... rócz... niego... nią z... szyfru potrz... b... i zeba go... ste, ale i tak... cego... zajerzyć, ...

Niestety całość ...udnawa... do... oprawa i trzeba p... e ta... ki... tła zostały wyrenderowane i... nując lokacje... ...je ani... dobrze znany ...OWW...LDa! Oglądane... sztuczne... czas grania w tytuł... najlepszy punkt tytułu... dla... zabawy niecałe godzinki i gierka skończona. Ją niby...

Pomijając ... znajomości j. angielskiego przez pociechy, nie polecałbym wydawać tej gry... zakupów. T... NEN... IN mo... wypożyczyć, pokykać dzie... kt... godz... nudnego zimowego popołudnia.

KUJOT

WERDYKT

TERRA... ANIMA...

GRAFIKA ★★★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

▲ DLA DZIECIAKÓW

▼ ZNAJĄCYCH ANGIELSKI

▼ ZAKRĘTKA

5

A jednak nie jest to platformówka, nawet nie jest to zręcznościówka (pomijając bonusowy motyw strzelania z działa do wybuchowych nietoperzy). Właściwie nie jest to też przygodówka bo klasyczny motyw przygodowy jest tylko jeden - trzeba znaleźć kość, co by wrednego psa nią przekabacić). Cóż to na Odyna zatem jest? Ciężko to nazwać, więc może opiszę, jak się w to 'gra'. Nasz kocur ma za zadanie uruchamianie porozrzucanych na pięciu piętrach zamku scenek. Łazi po kolejnych ekranach, w czym nieznacznie pomaga mu Gracz - wybiera na padzie jeden z narzuconych kierunków i obserwuje przygotowaną animację.

Niestety całość ...udnawa... do... oprawa i trzeba p... e ta... ki... tła zostały wyrenderowane i... nując lokacje... ...je ani... dobrze znany ...OWW...LDa! Oglądane... sztuczne... czas grania w tytuł... najlepszy punkt tytułu... dla... zabawy niecałe godzinki i gierka skończona. Ją niby...

Pomijając ... znajomości j. angielskiego przez pociechy, nie polecałbym wydawać tej gry... zakupów. T... NEN... IN mo... wypożyczyć, pokykać dzie... kt... godz... nudnego zimowego popołudnia.

KUJOT

WERDYKT

TERRA... ANIMA...

GRAFIKA ★★★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ DLA DZIECIAKÓW

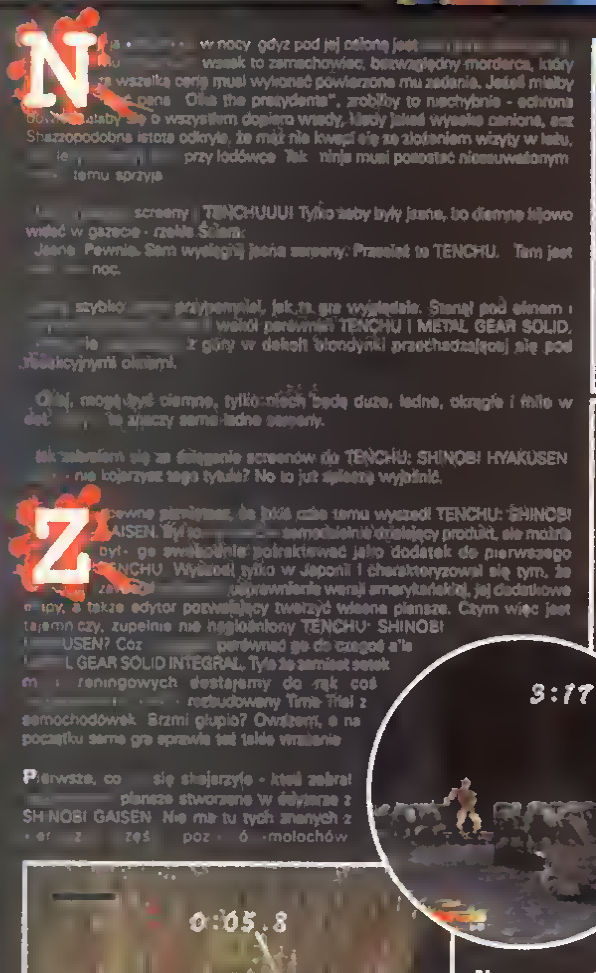
▼ ZNAJĄCYCH ANGIELSKI

▼ ZAKRĘTKA

5

Odetchnąwszy wszystkie 'za' i 'przeciw', 42 i NKS nie jest pozycją doskonałą, ale na tyle to rajcującą platformówkę, stanowiącą dosyć duże wyzwanie, że nie ukończysz jej ot, tak dla hecy, włączając wieczorem kolejną solę z nudów. Będziesz musiał spędzić przed nią nieco czasu. Tu ch... małe de... humor godny kabotyna, takiego jak ja. Ty. Być może moje wyjaśnienia wydają się nieco mętne, ale właśnie taka jest cała ta gra - mętna, jakby nieco za... mgłę, owiana tajemni... ...ę... No i co - czy t... nocy oddasz się sp... ...ójnie w ramiona M... ...feusza?

HIV



N[illegible] w nocy, gdyż pod jej celofanową [illegible] wąsek to zamachowiec, bezwzględny morderca, który [illegible] za wszelką cenę musi wykonać powierzone mu zadanie. Jeśli miałby [illegible] cena. Ofiar the prezydenta", zrobiłby to niechybnie - ochrona [illegible] dałaby się o wszystkim dopiero wtedy, kiedy jakaś wysoka [illegible] cena, ale Shazzopodobna istota odkryje, że [illegible] ma kwęt się ze złożeniem wizyty w lodzie. [illegible] przy lodówce. Tak ninja musi pozostać niezauważonym [illegible] temu sprzyja.

[illegible] screeny z TENCHUUU! Tylko żeby były jasne, bo ciemne śliwowo wstać w gazecie - rzekła Ślimak.

Jasne. Pewnie. Sam wydłubię jasne screeny. Prześlę to TENCHU. Tam jest [illegible] noc.

[illegible] szybko [illegible] przypomniał, jak ta gra wyglądała. Stanął pod ekranem i [illegible] wielki pierwiosek TENCHU I METAL GEAR SOLID, [illegible] ie [illegible] z góry w dekolt blondynki przechadzającej się pod [illegible] dekoracyjnymi okiami.

O[illegible]aj, mogą być ciemne, tylko niech będą duże, ładne, okrągłe i fhile w [illegible] to znaczy same ładne screeny.

[illegible] zabrałem się za ściąganie screenów do TENCHU: SHINOBI HYAKUSEN [illegible] nie kojarzysz tego tytułu? No to już spieszę wyjaśnić.

Z[illegible] pewne pamiętasz, że jakiś czas temu wyszedł TENCHU: SHINOBI [illegible] GAISEN. Był to [illegible] samodzielnie działający produkt, ale można [illegible] był go swobodnie potraktować jako dodatek do pierwszego [illegible] TENCHU. Wyszedł tylko w Japonii i charakteryzował się tym, że [illegible] zawierał [illegible] ulepszenia wersji amerykańskiej, jej dodatkowe [illegible] misje, a także edytor pozwalający tworzyć własne plansze. Czym więc jest tajemniczy, zupełnie nie [illegible] TENCHU: SHINOBI [illegible] USEN? Coś [illegible] porównać go do czegoś a'la [illegible] L GEAR SOLID INTEGRAL. Tyle że zamiast serek [illegible] reningowych dostajemy do rąk coś [illegible] rozbudowany Time Trial z samochodówek. Brzmi głupio? Owszem, a na początku sama gra sprawia też takie wrażenie.

P[illegible]erwsze, co [illegible] się skojarzyło - kiedy zobrał [illegible] plansze stworzone w edytorze z SHINOBI GAISEN. Nie ma tu tych znanych z [illegible] z [illegible] poz[illegible] ó[illegible] -molochów potężnych w osek [illegible] y ile rozbudowa[illegible] h zamków. Tutaj każda z [illegible] kudłaciastu planes ma mniejsze rozmiary, a także wydaje się być nieco mniej urozmaicona. Ale to nie znaczy, że jest mniej ciekawa - co to, to nie! Wszystko wskazuje na to, że każdy etap przygotowywali specjaliści, ponieważ ułożenie wszelkich elementów, celon terenowych, pisdówek strażników obszarów przez nich kontrolowanych wydaje się być niezwykle przemyślane zaplanowane - w taki sposób, by mógł czerpać jak największą przyjemność z gry.

N[illegible]apisałem, że SHINOBI GAISEN to Time Trial. Chodzi [illegible] tu, że każdą główną powinieneś zliczyć w określonym czasie, by uzyskać w konsekwencji dodatkowe bonusów. Przeważnie bariery czasowe są bardzo małe, najwyżej [illegible] Normalnie nie ma [illegible] sensu, byś mógł zaliczyć dany etap z biegu" bez wcześniejszego rozeznania i choć częściowego zaplanowania działań. Generalnie rzecz biorąc, najczęściej będziesz musiał zabić wszystkich przeciwników (wymaksuje je potem [illegible] świecki przy Twoim wskaźniku energii). Nie raz też celem nie będzie wyniszczenie wszystkich w pień, ale dotarcie do pewnej osoby w określonym czasie - nie oznacza to, że nie będzie szlachtowania, ponieważ na drodze z pewnością odnajdziesz przeciwników.

C[illegible]zas, jak to czas, nieustannie upływa. Możesz jednak wprowadzać do niego modyfikacje, odpowiednie zabijając przeciwników - nie dając się zauważyć. Rachunek wygląda następująco - za zabicie przeciwnika [illegible] Ciebie nie zauważył (podkradając [illegible] garda od tyłu) otrzymywane jest [illegible] od upływającego czasu. Za każdym razem, gdy któś Cię dostrzeże, doliczone będzie 10 sekund. Gdy zabijesz przeciwnika nie po „nindżowsku" lecz w normalnej walce, odjęte będzie 5 sekund. Jeżeli zginiesz w zwykłym pojedynku, to czas [illegible] nie będzie już ważny. Warte tu nadmienić, że w niektórych miejscach poruszać się będą zające i inni terroryzmie niewinne ludzie (jak któś powiedział - przestępstwa popełniają tylko żywi, więc trzeba wszystkich uśmiercić, by być pewnym przestrzegania prawa). Zarżnięcie takiej nieuzbrojonej cywilki kosztuje Cię aż 30 sekund do przodu. Nie będzie więc zmiany z pierwszej odsłony TENCHU zagarnianie wyjątkowych głupków do roga bezmózgiego rozpruwania im flaków, a nieznośnie miłego oglądania trzeba [illegible] ilości zmiż [illegible] pozostałego czasu. Tu będzie błyskawiczne działanie skupione na celu, jaki uważali połączonych.

M[illegible]isje, jak już wspomniałem, są bardzo [illegible] Do[illegible]adujesz się, na przykład, że pobranej osobie grabiwu [illegible] wykonanego TENCHU, wraz z eskortą złożoną z profesjonalnych zabójców. Jak można się spodziewać, wszystkim musisz

Pla

Tenchu

Shinobi - Hyakusen

upuścić krwi. Albo inna misja - wszędzie opancerzeni ninja, których będziesz musiał wytłuc (uważaj - bywają nawet na dachach!). Będziesz też ganiał po doka, podchodził pod fort, „mysząc" po lasach i penetrował większe osady. Zdarzy się, że pogoni Cię nawet po kopalni (wyjdzie!!), pełnej tonów i wózków wypełnionych złotem. Wszystko to na Ciebie czeka, a gdy dobrze się spiszesz - dostaniesz dostęp do kolejnych misji.

W samej grze niewiele się nie zmieniło. Dalej do wyboru są dwie postacie (Rikkimaru żyje), a każda z nich ma na podstawowym wyposażeniu linkę z ostrzem, którą może wystrzelić, by zawisnąć — w niewielką dowolny punkt, a następnie wślizgnąć się po niej. Poszerzony ekwipunek został w SH ograniczony - masz tylko shurikany do zabijania wrogów na odległość oraz gwiazdki rzucane na drogę, które skutecznie potrafią skłaniać przechodzącą osobę. Nie bez znaczenia jest fakt, że gwiazdki owe rzucasz za siebie, co idealnie sprawdza się przy ucieczce przed gniejącym Cię wrogiem.

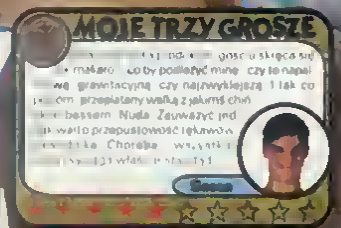
Grafika nie uległa poprawie, a nawet wydaje się, że jest gorsza niż w jedynce. Ha, ha - zadany zmysł pozwalający patrzeć przez ściany i lśniące się połygony. Wszystko wygląda mniej więcej jak kiedyś - nie licząc planszy w kopalni i nowych tekstur ścian i podłogi w pewnej świątyni. Troszkę wzbogacono też elementy dekoracji (nowa drzewka itd.) pojawiło się pewna pułapka - strzałki wypuszczane ze ścian. Można też dostrzec nowe ciała zadawane przez przeciwników. Ale wszystko to są zmiany kosmetyczne, nie zmieniające obrazu TENCHU. Muzyka - bez zmian. Czyli wspaniała, niezwykle klimatyczna.

Z początku można spojrzeć na tę pozycję z pewną pogardą. Jednak gdy się już człowiek przyzwyczai, to ciężko jest mu się oderwać. Wykonanie miało w ustalonym czasie jest trudne, lecz bardzo mobilizuje do działania. W zajemnienie odkryte planszę, na których spędzało się wiele czasu wyciskając na odpowiednią chwilę do działania. Żeby przejść etapy w T SH, nie możesz pozwolić sobie na zostanie zauważonym, a czas udostępniony Ci na odpowiednio zaawansowanie został bardzo ograniczony. Szybkość! Tak - musisz grać bardzo dynamicznie, i to mi się podobało. Jeszcze bardziej wczułem się w wojownika ninja. Jesteś brutalniejszy i zabójczy, lecz nikt o Tobie nie wie, co jednak nie zmienia faktu, że jest to pozycja skierowana do największych fanów TENCHU.

SilentBomber

Gwiazdka tuż tuż. Wielkie żarcie, prezenty, zjazd ciotek i dziadków, no i stojąca pośrodku pokoju choinka, a na niej bomby! Tata, bomby! Eksplozje rozrywające domowników na strzępy, jelita w barszczu, wnętrzności na podłodze! A później przychodzi kotek Filemonek i wszystko równo paraszuje ścierwojad mały! Człowieku Ty się lecz, [illegible], one widzą?!!! A wiesz co jest najlepszym lekarstwem? PSX owa terapia oczywiście. Lepiej się bowiem podkładaniem bomb zająć na konsoli, niźli przy rodzinnym zjeździe - nie sądzisz? SILENT BOMBER spada Ci zatem jak z nieba [illegible] ładunki wybuchowe liczone są na tony!

Niestety nie będziesz mógł zasmakować życia bandziora, co to w różnych supermarketach podkłada bomby, a od święta zahacza także o robotki, o co to, to nie! Raz, że rzecz dzieje się w dość odległej przyszłości, dwa, że jesteś członkiem rebelianckiego oddziału a ci z natury są robrzy i walczą właśnie przeciwko takim chorym popaprańcom. Co więcej, zagłębiając się w świat SILENT BOMBER dowiesz się, że Twoim bohaterem [illegible] łotrzyka nie może wybaczyć sobie okrucieństw wojny, których przecież sam jesteś częścią. Taki to na wskroś moralny chłopak. Aż się niedobrze robi. Niemniej sama rozgrywka jest już rajcująca a przy tym dość świeża, odkrywcza! Twoim zadaniem jest wdzierać się do baz przeciwnika a tam czynić rozpierdziel totalny przy użyciu bomb zdalnie odpalanych ładunków. Z innej broni korzystać nie potrafisz. Przyznasz, że to zaskakujący pomysł. Powiem Ci jednak, że taki system eliminowania wrogów sprawdza się bardzo dobrze. Zaczepiasz ładunek na lub w pobliżu przeciwnika, odchodzisz kawałek i buuum! Detonujesz. Wprawdzie początkowo dysponujesz małą siłą rażenia a i tylko 2 bomby naraz dana jest Ci podłożyć ale z czasem Twoje umiejętności wzrosną. Taki to RPG-owy wątek dzięki któremu i dziesięć ładunków jednocześnie z siebie wyplujesz w tym także zabawki wytwarzające silny impuls elektryczny czy rozrzucające po całym ekranie napalm. Zabawa jest przednia, szczególnie wtedy gdy wielkim bossom podczepiasz takie cacka pod odwłok. Później biega taki pająk-robot tudzież mech wyposażony w miecz świetlny i się szarpie, fikle ale i tak zrzucić przytwierdzonej bomby nie może. A Ty tylko perfidnie wciskasz przycisk Fire. To poprawia nastrój, a jak!



Engine jest w stanie wygenerować wielu poligonalnych adwersarzy na ekranie atakujących Cię robotów (bo one głównie stanowią tu chłopków do bicia) bywa średnio kilkanaście, a i tak [illegible] rozlewiskowione tu i ówdzie taśmociągi wyrzucają następnych z zadziwiającą prędkością. Dlatego też rozpierdziel jest dynamiczny a ekran miejscami tonie w gigantycznych eksplozjach. Na szczęście ujęcie TPP zostało na tyle dobrze dopasowane, a kamera stara się dodatkowego zamieszania nie czynić. Inne przesądza ze zmianami ujęć, że Gracz jest w stanie się tu odnaleźć i czerpać z rozgrywki sporą przyjemność. Do tego dodano jeszcze tryb dla dwóch Graczy na specjalnie wyznaczonych arenach. Ekran bynajmniej się nie dzieli, jeno ujęcie akcji staje się podobne do tego z mordobić. Tyle tylko, że zamiast okładać pięściami skaczącego po ekranie kumpla wciskamy mu w spodnie kolejne bomby! Nowa forma wysyłania konsolowego bodźca na tamten świat.

Idalnego wysadzania zarówno istot żywych, jak i budowli sprawuje się bardzo dobrze, ale do czasu! Po dłuższej, kilkugodzinnej sesji z SILENT BOMBER Gracz zaczyna odczuwać zmęczenie, przesycenie akcją która staje się nieco chaotyczna i monotonna. Ot tytuł ten nie nadaje się na dłuższe sesje, jeno na szybkie krótkie numerki co by rozładować chwilowe napięcie. Taki to lekki arcade owy tytuł.

MYSZAQ

WERDYKT

STRZELANINA

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

▲ PONIŻSZE
▲ OBTRY ROZPIERDZIEL
▲ TRYB DLA DWÓCH
▼ [illegible]IECZNOŚĆ

CLOCK TOWER 2

MOJE TRZY GROSZE

Ostatnie przygodówka point'n'click, jaka miała zaszczyt doprowadzić do upadku czytnik mojego Playa (ledwie zipie biedaczek) zwała się X - FILES. Po tym okropnym doświadczeniu oświadczam sobie, iż żaden tego typu gówno już nigdy więcej penetrował wnętrzności Szarka, gdy tymczasem ukazała się na rynku nowa, z daleka identyczna produkcja. Jest to wydany przez ASCII produkt pt. CLOCK TOWER - THE STRUGGLE WITHIN, kolejna przygodówka, ale za to w jakim klimacie... To tak, jakby spece od RESIDENTa wzięli się za point'n'click, czyli cicho wszędzie, śmierdzi (trupem) wszędzie, czekania będzie! No, moje słowo rządzi jest w tym przypadku co nieco prawdziwe, jednakże klimaty a'la RE czy SILENT HILL to jest to, co lubimy najbardziej. Let's zatem play.

Wszystko zaczęło się dawno, dawno temu, kiedy pewien ktoś rzucił na jakąś rodzinę klątwę. Oczywiście klątwa rzucona przez Gracza posiada również jakąś klątwową dokładnie, iżtoż serie dziwnych zdarzeń w jej obecności zjawiskiem równie powszechnym jak kolejki na poczcie, pociągi na torach czy jak tam kto woli. Na dobry początek mała Alyssa przyjeżdża odwiedziny do wujostwa. Dzwi posępnego domostwa ledwie się za nią odcinają drogę odwrotu i od tej pory wiadomo do akcji Ty, a za zadanie masz uchronić bohaterkę od wielu czyhających na nią niebezpieczeństw, przy okazji pozbyć się dziejącej na rodzinie Maxwellów klątwy. Trzeba Ci wiedzieć, że Alyssa to dziewczę o dwóch obliczach. Ta z pozoru niewinna i bezbronna istota po znalezieniu amuletu poddaje się kontroli brutalnego, na wskroś złego demona. A w całej układance gry, osobowość będzie trzeba nie raz zmieniać celowo..

Klimat CT2 po prostu rządzi. Nie pewnym Cię zatem dziwić takie zmieniania jak wyrywająca z kibla kudłata noga, korpus w wannie, czy też dygocząca na stole ręka. Oprócz tego przygotuj się na zrywarczy śmiech małej dziewczynki, która to zwykle z nożem za Tobą gania, by przy pierwszej lepszej okazji pluła z żołądkiem bohatera wymieszać. A wszystko to stanowi jedynie początek, przygotuj się zatem na więcej, dużo więcej... Zasady gry są proste : znajdź przedmiot i użyj go. CT2 do pozycji nazbyt trudnych nie należy, zagadki są logiczne (nie jak te w DISCWORLDzie) a i kilka elementów zręcznościowych się nadarzy. Wkurza jedynie fakt, iż często można pominąć przedmiot wielkości pinezki, przez co akcja za chwilę nie pozwala się do przodu.

Grafa wprawdzie nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej, ale zdobią ją więcej bezsensu oprawa graficzna. Całość jest po prostu przebrzydła, a przesuwającej się kamerze daleko jest do płynności. Do tego brak dbałości o detale, np: Alyssa z wyraźnie pustej szafki wyjmuje spluwę, obraz spada ze ściany natychmiast znikając itd. Podoba mi się za to oprawa dźwiękowa. Wprawdzie [illegible] nie ma tu zbyt wiele, ale wtopia się w klimat perfekcyjnie. Szkoda [illegible], że lokatorzy nie zaangażowali się bardziej w wypowiadane [illegible] raz słabe kwestie.

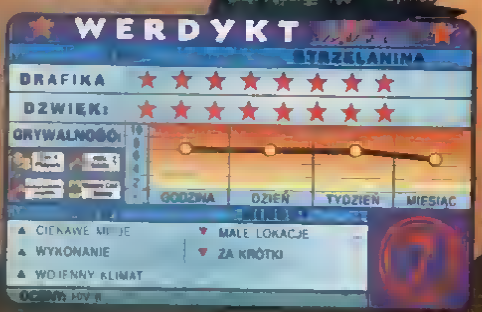
Podsumowując, jest to całkiem przyjemna gierka. Ciężki [illegible], prosta sterowenia oraz przejrzystość opcji to jej niewątpliwe zalety. No i jest aż 13 możliwych zakończeń. Za [illegible] wylamanie.., na szmanta!

PIOTREK

WERDYKT

ARMY MEN AIR ATTACK

Wreszcie można zrzucić napalm o poranku, przy okazji rozwalając mordy napotykanym hordom wrogów - plastikowym żołnierzykom oczywiście. Bardzo udana pozycja. No i te uwalniane chrabąszcze, bojowo skrzeczące...



dopalacze w mig znajdą się na pokładzie. Ale to nie

czyć wojenny machiny, jako żołnierz. W dole biegają więc plastikowy, jakoś mogą, w róż-

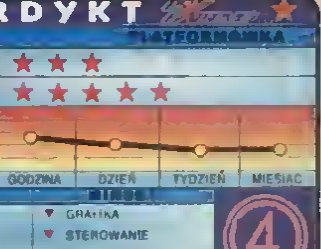
RUGRATS

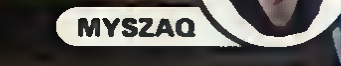
TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Ścierka

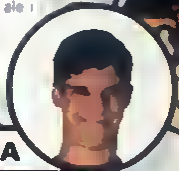
Pewnego razu wpuszczono gromadę pyskatych bajtli do studia filmowego. Stojący przy drzwiach gościu pokazuje wszystkim że to co mi w łapie to klucze od tajnych pomieszczeń filmowych wytwórni. Nie trwa długo, jak najmniejsza z dzieci wyrywa mu je z łapy i z uśmiechem rozpinkala je po planach zdjęciowych, a następnie za trzaskuje się (to już przez zupełny przypadek) za drzwiami, do których te klucze pasowały. Konsternacja strażnika ustępuje miejsca wrzaskowi dzieciarni pędzącej na pomoc swojemu koledze. Pomocnicy to niezła ekipa dwie przemądrzałe smarkula jeden mały łysy, z pieluchą wesoło majtającą mu między nogami do nich dochodzi wymądrzający się synek w okularach i para bliźniaków. Po niezłym wstępie, zabawnie pokazującym sposób dziecięcego postrzegania świata, narobiłem sobie smaka na fajną i śmieszną (miałem nadzieję) grę. Gdzie tam. Wlazę na pierwszy plan, wyspa skarbów, czy jakoś rany kota grafika to lepiej by wyszła na Game Boyu jednostajność kolorów, toporność tekstur, układ planszy taki jakiś niedorozwinięty – dobra, myślę, zobaczymy co dalej. Grafa może być pkuś, ważne jak się szpila. Ludzie, mam znaleźć cztery skrzynie z kluczami znalazłem, te klucze otwierają skrzynię ze skarbem, otwarłem i co? Następny poziom inny gnojek w akcji, sens ten sam. Przy trzecim razie trochę wymiękłem, zwłaszcza że ujawniły się kłopoty ze sterowaniem przeskok na inną platformę skutecznie uniemożliwia ustawienie kamery. W końcu zafiniszowałem idę na następny plan, tam zbieram monety, na czas. Następny poziom zmiana chłopka mniej czesu o rety! No i rozumiecie ścigam się tymi dziwkami, biegam na czas, szukam tych kosmitów strzelam z lasera i butelki na mleko, jeżdżę po jakichś durnych sztolniach goniony przez duchy. Jakby powiedział zółw "sasaleeee zasasbaaaawaaaa" Ja się zacięłem i RUGRATS przeszedłem (uwolniłem kumpla i wyławiłem Godzilę), natomiast Wam o ile macie już ponad 10 lat (*) radzę sobie tego oszczędzić chyba że w trybie Multiplayer, ale i tak są lepsze tytuły.

(*) - znane mi dziesięciolatki grają w RESIDENTa i TEKKENa





SASZA



WERDYKT

GRAFIKA ★★★★

DŹWIĘK ★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

▲ MINI GIERY
▲ TEKSTY

MINUSY

▼ GRAFIKA
▼ STEROWANIE

4

MYSZAQ

E R O P A

WORMS ARMAGEDDON

TRZY GROSZE SZERYFA

Nowa [illegible] robaków w wersji na PlayStation bardzo przypadła mi do gustu. Starawe [illegible] jak niebo a ziemia w porównaniu z poprzednią częścią. W to nareszcie można grać [illegible] myszą!!! Grafika [illegible] dla oka, [illegible] [illegible] muzyka, [illegible] tryb Multiplayer nie pozwalają wys[illegible] [illegible] tej porywającej gry. [illegible] gra wywołuje [illegible] impresje.

Aju

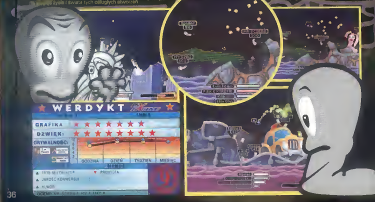
TEAM [illegible] nie jest zbyt [illegible] firmą [illegible] PlayStation. Jednak chyba każdy [illegible] się wojennymi [illegible] logo Team [illegible] developers, gdyż swego czasu stworzył [illegible] [illegible] W pośrednich [illegible] wypuszczona [illegible] TEAM 17 WORMS [illegible] było to [illegible] której zabawie nawet samych [illegible] w procesie [illegible] wstawienia [illegible] do wypuszczenia na rynek, niewiele zabrakło, by produkcja [illegible] Słaba grafika [illegible] [illegible] [illegible] wywołały i olejne problemy [illegible] tym razem [illegible] PSX [illegible] SONY [illegible] jakoby miała zakazać jej wypuszczenia [illegible] wersji z grafiką 3D. Na szczęście WORMS w [illegible] trafił pod [illegible] rywy Szara- [illegible] tynu- [illegible] rynku konsolowym [illegible] te- [illegible] jego część WORMS [illegible] ku uciesze [illegible] [illegible] się [illegible] To, są one wyprawiają [illegible] zmienić Twój światopogląd [illegible] życie i świata tych oślizgłych stworzeń.

One prowadzą wojnę! Bezwzględną [illegible] korzystaniu wszelkiej maści zróżnicowanej broni znanej człowiekowi. To, chyba każdy lubi, czyż nie?

[illegible] drużyny składa[illegible] się z czterech [illegible]. Zadanie jest pros[illegible] [illegible] przeciwników do [illegible] wiecznego [illegible] ziemi. Problem [illegible] na planety mogą spotkać się [illegible] [illegible] które zapew[illegible] podzielone jest [illegible] kolejno [illegible] strategiczny [illegible] należy rozsądnie wykorzysty[illegible] [illegible] broni i zwrócić uwagę [illegible] następnych [illegible].

[illegible] steruje [illegible] terenie, [illegible] dając w lewo i prawo, [illegible] tak się ustawić, by można było w jakiś sposób [illegible] i jednocześnie [illegible] [illegible] jest [illegible] Popisać się można dopiero przy wykorzy- stywaniu [illegible] stępnego ekwipun[illegible]

ku, na który składa się kilkadziesiąt broni, urządzeń i specjalnych zagrań. A jest w czym przebierać! W[illegible]rmsy mogą posługiwać się pistoletem, [illegible], uzi, rzucać granatami (także rozpryskowym), strzelać z bazooki, moździerza, stawiać miny, [illegible] zapalony dynamit, korzystać z dobrodziejstw moździerzy [illegible] kierowanych, a nawet "wezwać" nalot. Poza tym, są też [illegible] dzwniejsze środki walki, takie jak kij baseballowy czy topór, a także ciosy specjalne typu "firepunch" i "fireball". Do tego dochodzą czysto abstrakcyjne bronie specjalne, których zastosowanie może wydawać się na pierwszy rzut oka niezwykle zaskakujące - skunks, który potrafi zatruć przeciwnika [illegible] wybuchające owce, szalone krowy, stara kobieta, [illegible] z filmu pt. "Monty Python i Święty Graal" Święty Granat Ręczny (nie zapomnij, że trzeba liczyć do trzech, a nie czterech. Dwa jedynie odpada, a w żadnym wypadku nie może być pięć), czy też SuperOwca z obowiązkowym czerwonym płaszczykiem, której lotem będziesz mógł własnoręcznie pokierować. Jak widać, arsenał [illegible] bogaty, a czasem nawet bardzo śmieszny. Ale to nie wszystko - dochodzą bowiem rzeczy ułatwiające poruszanie się po terenie - linka, [illegible], bungee, palnik, [illegible] pneumatyczny [illegible] [illegible] Ci mało, to możesz [illegible] grawitację, teleportować robactwa [illegible]



WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

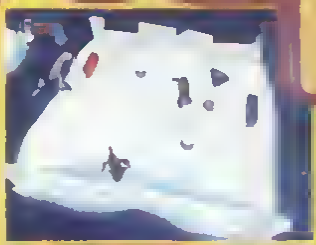
- ▲ TRYB MULTIPLAYER
- ▲ JAKOŚĆ KONWERSJI
- ▲ HUMOR
- ▼ PROSTOTA

OCENY: [illegible]

USA

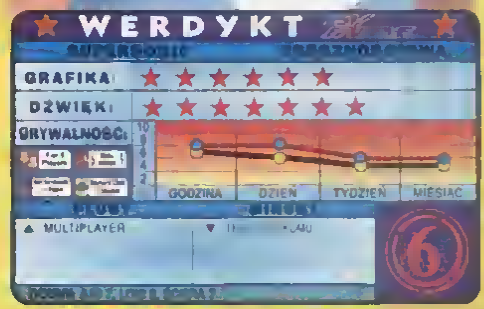
PONG

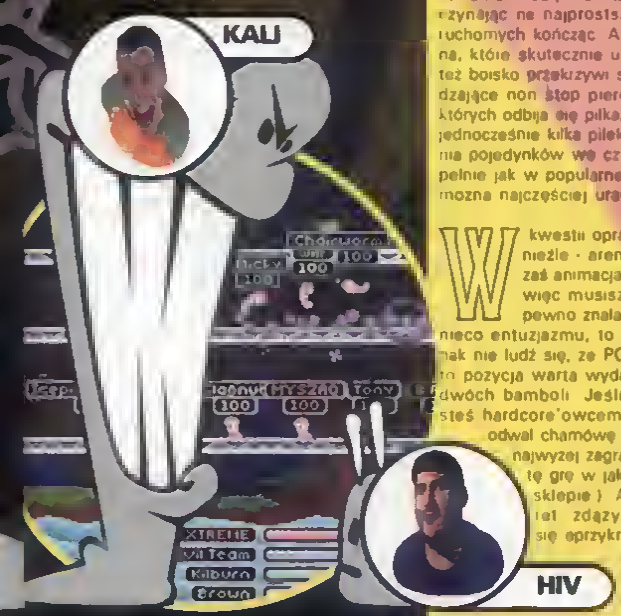
W poprzednim miesiącu miałem wątpliwą przyjemność zapoznania się z grą SPACE INVADERS a w bieżącym trafiła mi się okazja szarpnięcia w nową, odmłodzoną wersję gry pt. PONG. Wersja oryginalna PONG prezentuje się tak ubogo, że wprost trudno to sobie dzisiaj wyobrazić. Otóż na ekranie widoczne są dwie pionowe kreski ("teniaści" "piłkarze" i oraz kwadratowy, przerośnięty piksel, co to piłkę aymuluje. Poruszając się w pionie kreski imitujące tenisiatów odbijają piłkę starając się nie przepuścić jej, bo to grozi stratą punktu. Ot, cała filozofia. Jak swego czasu pisałem, moda ogarnia wszystkie gałęzie rozrywki. Jako że gry wideo to gałąź nad wyraz rozwinięta, tak i nań usiadły "plaszki trójwymiaru", zostawiając swoje fekalia. I w ten sposób PONG doczekał się wersji "powiększonej" osadzonej w trzecim wymiarze. Stało się



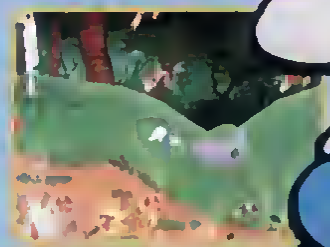
Trójwymiarowi "teniaści" szarpią w trójwymiarowym środowisku. To że boisko jest osadzone w 3D, to jeszcze nic - otoczenie i przeszkadzajki o których wspomnę później, to także poligonalne twory (kamera śledzi akcję "z góry"). Zasady grywki zostały nie zmienione - jedna strona serwuje, próbując piłkę "podkręcić" druga próbuje ją i po tem przebić na połowę przeciwnika. Im dłużej piłka w grze, tym szybciej się przemieszcza - potrzebny zatem refleks dobry, orientowanie się w sytuacji (wszek dobrze uderzona piłka może zygzakiem ... tym lecieć) jak i sposobność ku uderzeniu piłeczki kantem "teniaści". A zatem wszystko po staremu. Cały POWER rozgrywki leży w arenach, ... poprzynając na najprostszym boisku, przez pochylające się murawy a na elementach ruchomych kończąc. A zatem w środku planszy znajdują się ... na, które skutecznie utrudniają przedostanie się piłki na połowę przeciwnika. Zasadami też boisko przekrzywi się, co by tak tor lotu ... dzające non stop pieroństwo - skaczące tu i ówdzie zwierzątka i inne duperele od których odbija się piłka, ewentualnie elementy ... zające a na ... się jednocześnie kilka piłek, z którymi nie ... uporać. Cieszy fakt możliwości rozgrywania pojedynków we cztery osoby jednocześnie, podwójny ... zadań ... pełnie jak w popularnej grze "w piłkarzyki" - to w barach na świetlicach ... olnych można najczęściej uraczyć.

W kwestii oprawy graficznej nie ... przyznać, że PONG prezentuje się ... liskiem niezłe - areny, na których przyjdzie Ci walczyć zostały wykonane starannie zaś animacja nie szarpie ... nie jestem Ci w stanie zaimponować ... zatem więc musisz uwierzyć mi na słowo, że jest dobra. Choć w ... enzina pewno znalazłeś nieco entuzjazmu, to jednak nie łudź się, że PONG to pozycja warta wydania dwóch bamboli. Jeśli jesteś hardcore'owcem, to odwal chamówę i co najwyżej zagraj w tę grę w jakimś sklepie :) Akurat zdąży Ci się oprzykrzyć.





THE SMURFS



MOJE TRZY GROSZE

Mr. Śnieg

Smerfy... Smerfy... Aha, "drogówka"!!!

WERDYKT

PLATFORMÓWKA

GRAFIKA

DŹWIĘK

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

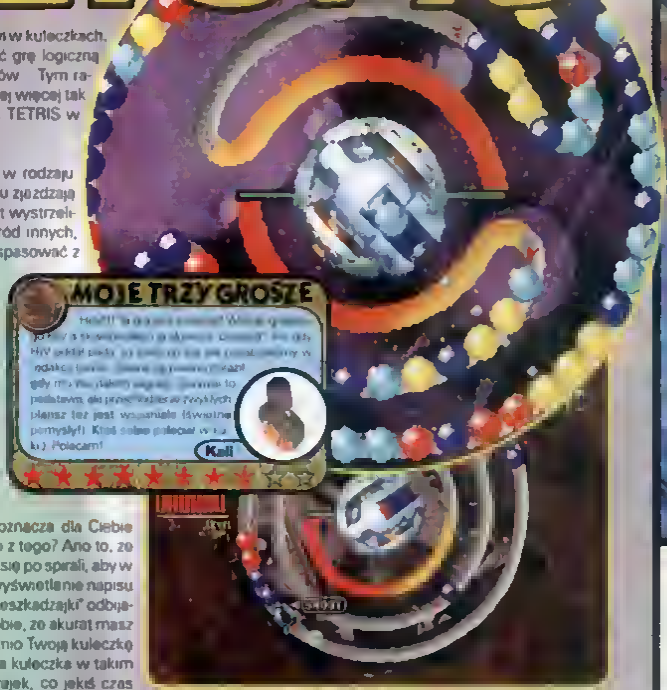
- TYLKO DLA DZIECI
- MOMENTAMI ANIMACJA
- GARGAMEL

7

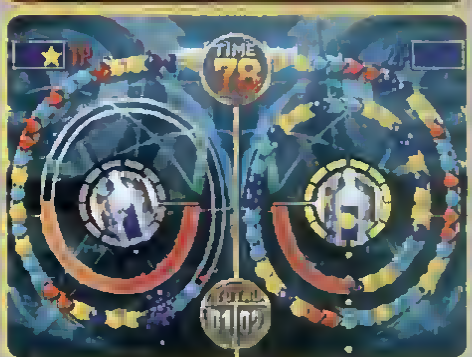
BALLISTIC

Nie wiem jak to napisać. Znów problem tkwi w kuleczkach. Znów ktoś wpadł na pomysł, aby wydać grę logiczną traktującą o rozłupywaniu kuleczek. Znów. Tym razem pomysł okazał się przełomowy, mniej więcej tak przełomowy w dziedzinie kuleczek, jak TETRIS w kwadracikach.

A mowa o grze pt. BALLISTIC. W niej to kierujesz czymś w rodzaju działka osadzonego pośrodku spirali, po której jak po sznurku zjeżdżają KOLOROWE KULECZKI!!! Oczywiście Twoim zadaniem jest wystrzeliwanie kolejnych kolorowych kuleczek i osadzanie ich pośród innych, najlepiej tego samego koloru. Bo wiedz, iż jeśli uda Ci się spasować z sobą co najmniej 3 kuleczki tego samego koloru, to te wyparowują w kosmos, robiąc tym samym miejsce dla następnych. Jeśli się postarasz i opatrzność nieco Ci pomoże kuleczki możesz łączyć w długie łańcuchy, które automatycznie ulegają autodestrukcji czasami uda Ci się dokonać takiego bajeru, że wskutek wyparowania krótkiego łańcucha powstaną inny, np. składający się z 10 kuleczek, gdyż kuleczki spomiędzy których wyparowuje łańcuch łączą się - element losowy daje tu o sobie znać.



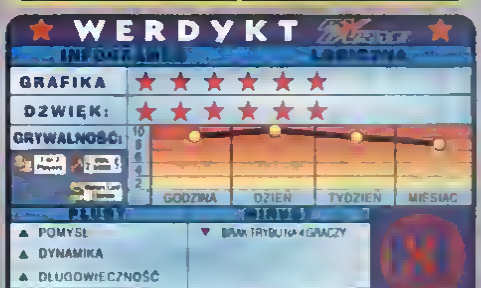
Podstawowym trybem rozgrywki jest Panic - w nim to naprzeciw non stop dopóty, dopóki sił Ci starczy i nie powiesz "Meter", gdyż albo palce połamiesz, albo zaćmę Cię dopadnie od tych kolorów, naturalnie. Każdy skasowany łańcuch oznacza dla Ciebie wzrost poziomu jak zwał tak zwał, umiejętności o jeden. I co z tego? Ano to, że co kilka poziomów kuleczki zaczynają coraz szybciej obsuwać się po spirali, aby w końcu w dzikim szale dopaść Twój zad, efektem czego jest wyświetlenie napisu "Game Over". Aby nie było zbyt łatwo, wokół spiral latają "przeszkadzajki" odbijające wypluwana przez Twoje działko kuleczki (no wyobraź sobie, że akurat masz na celowniku piękny łańcuch, a takie syfiaste ścierwo akuratnie Twoją kuleczkę odbija, bo się napatoczy, cholera człowieka bierze, a kolejna kuleczka w takim kolorze może się szybko nie pokazać). Oprócz przeszkadzajek, co jakiś czas możesz wystrzelić bombę - trafiając dajmy na to w żółtą kuleczkę rozwalisz tym samym WSZYSTKIE żółte kuleczki znajdujące się na planszy, czemu towarzyszą potężne eksplozje. Możliwe jest także zbieranie pierdół, które bezwładnie lewitują wokół spirali: wystarczy wtedy przykwasić w takie badziewie, aby jakiś bonus łyknąć (np. zegarek zatrzymujący na moment czas - możesz walić w kuleczki przez chwilę stojące w miejscu). Oprócz trybu Panic, można także szarpać w Stage Mode - tryb polegający na pokonywaniu kolejnych, coraz trudniejszych poziomów. O ile początkowo sprawy mają się 'iporzo', tak w późniejszych etapach będziesz miał do czynienia z prawdziwymi kosmosami - zdarzy się i tak, że do Twojej bazy dążyć będą dwa oddzielne łańcuchy, niezależne od siebie, więc już teraz spraw sobie drogą wysyłkową specjalne leki poprawiające koncentrację, a i okulary porządne, bo może Cię braknąć! Idzie najzwyczajniej w świecie ogłupieć - nie wiesz czy walić w jeden, czy też w drugi łańcuch, tym bardziej ze głośny alarm dotyczy ich obu! Motasz się zatem jak dzika świnia w namiocie, kolory jeno kątem oka rozróżniasz, gdyż nie masz czasu na skoncentrowanie się i dokładne wymierzenie - a nuż się uda. No i to tryb dla dwóch Graczy. Dzięki niemu możesz porządnie zeszaleć z kumplem (zasada: przepychanie kulek do oponenta).



W kwestii grafiki muszę przyznać, iż nie wypada nałapiej, ale na szczęście nie o to chodzi w tego typu wynalazkach. Muzyka przygrywająca w tle kojarzy mi się z pięknymi plażami, sinionitami kuszącymi swoimi wdziękami, generalnie Hawaje. Ale gdy kuleczki wpadną na zakazany obszar, zaznaczony specjalnym kolorem, zmienia się ona w powszechną, mroczną, dosyć szybką melodię, mającą za zadanie uświadomić Ci, iż sprawy mają się kiepsko.

HIV

Na koniec napiszę Ci, Czytelniku, że gdyby tytuł BALLISTIC został wyposażony w tryb dla 4 Graczy, to bym pewnikiem opowiedział się za nim jako za najlepszą grą miesiąca. Gorąco polecam wielbicielom szybkiego podejmowania decyzji, lecz niechaj wielbiciele RTS-ów mnie źle nie pokumają,) Jazdy takich mało!



MOJE TRZY GROSZE

"Egzorcysta ... K... to ... bardzo ... do g... ty k... żego graf... musi być oparta na sta... h... ami wczytujących się obrazkach (wideo) ... ???. Jest to taki 'slide-show' - klatki ... żeby iść dalej, konsola czyta dane ... czyta, czyta ... wreszcie masz ... otoczną lokację. Tp sobie rozgrywa..."

Myszaq

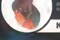
JUGGERNAUT

Przygodówki, w których zastosowany jest widok z perspektywy głównego bohatera, z jego oczu, należą do rzadkości. Na PlayStation w sumie jedynymi, poważnymi przedstawicielami takiego gatunku są dwie gry - RIVEN oraz ATLANTIS. Teraz dołącza do nich nowa produkcja firmy TONKINHOUSE, zatytułowana JUGGERNAUT.

W porównaniu do dwóch wymienionych powyżej gier, JUGGERNAUT nie jest spokojną przygodówką, której akcja rozgrywa się w jakimś pięknym, tajemniczym świecie. Tutaj mamy klimat dużo mroczniejszy, wręcz przerażający, psychodeliczny. Wcielamy się w postać chłopaka pewnej przeuroczej dziewczyny - Sarah. Wszystko zaczyna się wtedy, gdy czekając na spotkanie z nią, zaczynasz się denerwować, że pomimo swej punktualności Twa luba nie tylko znacznie się spóźnia, ale nawet nie dzwoni. Nagle ... tajemniczy mężczyzna wzywa Cię, byś jak najszybciej przybył do domu Sary. Na miejscu okazuje się, że tym mężczyzną jest ksiądz, egzorcysta. Wychodzi na jaw, że bransoletka, którą niedawno kupiłeś Sarze w sklepie z antykami ujawniła zaklętą we wnętrzu moc. Nieopisane Zło zawładnęło duszą Sary, a Ty jesteś jedyną osobą, która może jej pomóc. Z interwencją egzorcysty wnikasz w duszę swej dziewczyny. Przed Tobą rozciąga się jej wyimaginowany, zagadkowy i groźny świat. Świat kryjący Zło, Strach, Niepewność, nieopisany labirynt niewyjaśnionych dróg.

Klimat, jak państwo JUGGERNAUT jest dość oryginalny. Po części możemy tu odczuć wpływy SILENT HILL, lecz sama gra to przede wszystkim wielka psychodeliczna zagadka, w której sfera połączona logicznymi elementami często otwiera się w abstrakcyjny, nieprzewidywalny sposób. Gracz potrafi wykonać stawiane przed nim zadania, ale nie może się spodziewać, jaki będzie tego efekt. Przykładowo - dostaje od tajemniczego mima kartę z napisem DOG. Po zdobyciu kilku informacji, przy pomocy dwóch inwersji słownych i jednego przeciwieństwa znaczeniowego, od wyrazu DOG przechodzi do słowa LIVE. Kończy się to tym, że bohater poświęca swoje życie, by uwolnić własną duszę i pod jej postacią zwalczyć Zło. Zaimplementowano tu niezwykle ciekawy pomysł z poruszaniem się pod różnymi postaciami. Można przemieszczać się jako czysta dusza, ale wtedy nie można podnosić przedmiotów i przechodzić przez drzwi, a jedynie przelatywać pomiędzy pomieszczeniami, korzystając z występujących dziur w ścianach. Ale można odnaleźć też miejsca, w których dusza może być zaklęta w odpowiednie ciało. W zależności, w jaką powłokę, zmienią się nasze właściwości - np. dziecko nie będzie mogło dosięgnąć klamki od drzwi, więc nie przejdzie przez nie, z czym bez problemu poradzi sobie postać dorosła (czasami trzeba nieźle kombinować).

Grafika utrzymana jest w niezwykle sugestywnej formie. Animowane przejścia z lokacji do lokacji towarzyszą podkreślające klimat zaśnięte obrazu. Czasem nawet specjalne, nieludzkie przyspieszenie animacji i przeskok fragmentów drogi. Takiego czegoś jeszcze nie było. Ale nigdzie też by się nie pasowało - tylko do JUGGERNAUT.



Szczerze mówiąc, zastanawiałem się długo, czy przypadkiem nie uznać tego 3-płytowego potwora za najlepszego przedstawiciela swego gatunku. Doszedłem jednak do wniosku, że jest on nieco bardziej irytujący i mniej wciągający od RIVEN. W każdym bądź razie - jest to pozycja nieco więcej niż dobra.

KALI

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

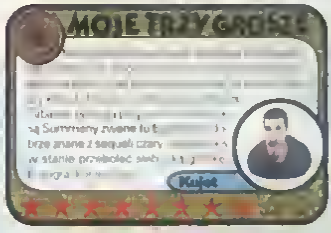
▲ KLIMAT	▼ CZAS DOGRYWANIA
▲ MNÓSTWO ANIMACJI	▼ WIELKA FRUSTRACJA W PRZYPADKU ZACIĘCIA SIĘ
▲ ...	

OCENA: 7

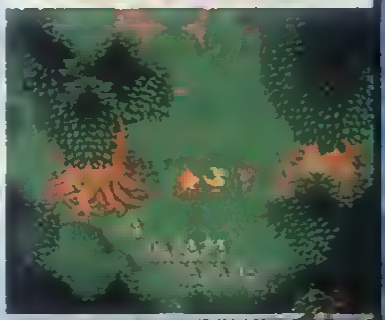
U S A

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Z pewnością każdy z posiadaczy PSX wie, co to za gra FINAL FANTASY. Chyba się nie pomylę jeżeli stwierdzę, że albo FFVII, albo FFVIII jest Twoim ulubionym aRPe-Giem. Część Graczy zamknęła się w okręgu tych dwóch pozycji i o innych tytułach z tego gatunku nie chce nawet słyszeć, część właśnie dzięki tym pozycjom zainteresowała się podobnymi tytułami. I z pewnością wśród miłośników tych dwóch gier jest niemałe grono, które bardzo, ale to bardzo chciało poznać wcześniejsze pozycje z osławionej, historycznej już serii. I właśnie nadarza się ku temu wspaniała okazja - FINAL FANTASY ANTHOLOGY to kompilacja dwóch atrakcyjnych części - piątej i szóstej.

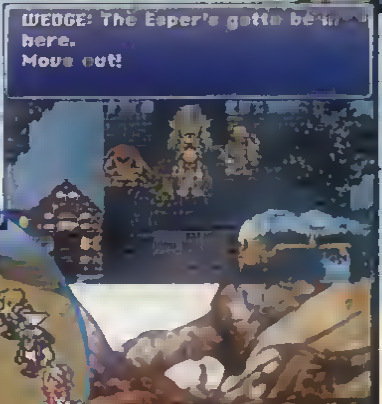


Najważniejszą rzeczą jest to, że obydwie produkcje otrzymujemy w swej podstawowej formie. Nie ma tu żadnych modyfikacji, prób dostosowania obydwu gier do współczesnych standardów - jeżeli nie liczyć renderowanych filmików. Z pewnością największym magnasem jest FINAL FANTASY VI. Ta pozycja znana jest też jako FINAL FANTASY III w USA, ponieważ nie wszystkie części ukazały się w tym kraju i "szóstka" została zdenominowana do "trójki". Nie przeszkodziło to jednak zachowaniu FINAL FANTASY VII swego właściwego indeksu. Whatever - FFVI został uznany przez znawców tematu, a także przez przeciętnych Graczy, którzy wzięli udział w jednym z internetowych plebiscytów, za najlepszą część serii.

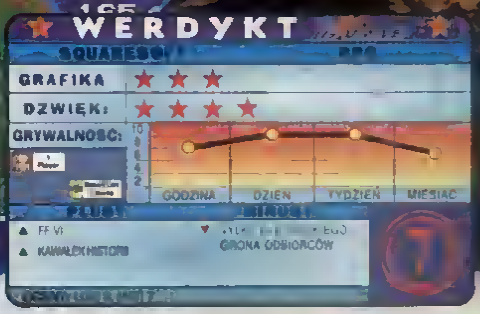


FFV został wydany na SNES-a w 1992 roku. Od pierwszej chwili możesz poczuć się zdegustowany oprawą graficzną i muzyczną, które są ZBYT archaiczne, jak na obecne czasy. Ale - nie oktamujmy się - FFA nie kupiłbyś po to, by zachwycać się grafiką. Fabuła FFV, pomimo tego, że jest bardzo ciekawa - opowiada o nadchodzącym kataklizmie, wynikającym ze zniszczenia kryształów żywiołów i wyzwoleniu negatywnych mocy - w niektórych miejscach jest bardzo naiwna. Zbyt naiwna w odniesieniu do dzisiejszych czasów, co podkreślają banalna dialogi. Niemniej jednak nie będziesz się nudził, gdyż nawet w tej naiwności można odnaleźć zarysy dziecięcych marzeń i baśniowych motywów.

Zaś wielkie FFVI. Mogę zaręczyć, pod względem fabularnym ta gra nie straciła nic ze swego uroku, choć dialogi wciąż wydają się być nieco banalne. Ale pozycja ta jest jak stara, dobra książka. W przedstawionym świecie w przeszłości wybuchła wojna tzw. "War of the Magi", w trakcie której świat został niemalże zniszczony wskutek działania potężnych osób potrafiących posługiwać się magią, co skończyło się też ich śmiercią. Akcja zaczyna się 1000 lat później. Przedstawiony zostaje industrialny świat, w którym do walki używa się nawet mechów (a raczej gearów), lecz magia pozostaje nauką nieznaną. Główną bohaterką jest Terra - młoda dziewczyna, która z niewyjaśnionych powodów potrafi posługiwać się magią, jest jednak znawolona umysłowo przez pewne imperium, więc dla niego pracuje (spotykamy ją w trakcie ataku na jedną z wiosek, posądzonych o ukrywanie członków ruchu oporu). Wskutek późniejszych zdarzeń udaje jej się odzyskać wolną wolę, lecz nie pamięta swej przeszłości. Okazuje się też, że władca imperium w jakiś sposób odnajduje drogę do zgłębiania tajników potężnej, destruktywnej magii. Terra przyłącza się do ruchu oporu.



Kompilacja ta przyciągnie tylko tych ludzi, którzy interesują się historią gier wideo lub serią FF albo hardcorowców. I z pewnością wiele przyjemności znajdą przy obserwowaniu obowiązkowych Chocobosów i Cida początków Active Time Battle System (od FFIV) i znanych motywów muzycznych. Jest to wspaniały fragment historii



GRA

Game Arts posiada już w swoim dorobku sporo gier RPG (np. sagę Lunar), zaś doświadczenie w ich tworzeniu zdobywała już za czasów Mega Drive SEGI, z którą to firmą była związana od samego początku. Potem oczywiście nadszedł czas na 32-bitowiec, zaś Grandia była jedną z najbardziej oczekiwanych pozycji na Saturna zwłaszcza ze prace nad nią trwały aż dwa lata. Prawie tyle samo czasu musieliśmy czekać My - prawdziwi Gracze - by wreszcie dokonano konwersji tego tytułu na PlayStation. Lecz myślę, że to czekanie się opłaciło.

Wrażenie, że jest to kolejny klasyczny RPG, mija w momencie gdy zaczyna się Wielka Przygoda głównego bohatera Justin, bo tak ma on na imię, nie jest żadnym młodocianym herosem, który tylko czeka na okazję, aby uratować świat, a ślina mu cieknie na widok każdego biednego stworka, w którym mógłby zatopić swoją zę- to jest miecz. Gość jest w miarę przeciętnym nastolatkiem, a ponieważ nie zwykle pasjonują go przygody i wszelkie tajemnice pragnie wzorem ojca zostać wielkim poszukiwaczem przygód i odkrywcą. Jego najcenniejszą pamiątką po tacie jest Spirit Stone - magiczny kamień, dzięki któremu chłopak przypadkiem dowiaduje się, że krążące od pokoleń opowieści o starożytnych czasach nie są tylko mitami. Poznanie losów starożytnej cywilizacji Icarian staje się jego życiowym celem, stąd wraz ze swoją młodszą przyjaciółką niezwłocznie wyrusza na spotkanie przygód. Obraz, który nakreśliłem, może się wydać standardowym wizerunkiem łebuta przeciętnego RPG, lecz jak już wspomniałem, to jest dopiero początek. Należy wziąć poprawkę na to, że Justin to nastolatek, a nie jakiś zaprogramowany na zabijanie dzieciuch na sterydach - niedostatki fizyczne nadrabia entuzjazmem, a jego wypowiedzi nie stanowią popisów elokwencji, lecz normalną gadkę młodego chłopaka. To właśnie odróżnia tego eRPeGa od innych i wciąga na maksa - duży realizm, przynajmniej jak na mangowo-bajkowy role-play. Co prawda po dłuższym czasie Justin oraz jego towarzysze rosną w parametry czary i techniki specjalne, a później dostają bardziej ambitniejsze zadania, niż odkrywanie zaginionych cywilizacji, lecz nie byłby to dobry RPG, gdyby takie coś nie miało miejsca. Rozsiane po świecie miasta, w porównaniu z większością tego typu gier stanowią istne oazy pełne na przeludnione metropolie - to już nie tizy budynki na krzyż, lecz tętniące życiem ulice i biegnące wzdłuż nich szpalery domów. Z każdym z mieszkańców można porozmawiać, a nie ograniczać się to wyłącznie do jakiejś uwagi o pogodzie, lecz z wieloma osobami bohaterowie wdają się w długie dialogi, a nawet zaofiarowawszy swoją pomoc, wypełniają różne nie związane z fabułą zadania. A właśnie największym atutem GRANDII jest fabuła - to już nie parenaście godzin rozwalania potworków i hop siup, końcowego bossa łup, lecz rozrośnięte do rozmiarów sporej powieści pasjonujące przygoda pełne zaskakujących wydarzeń i zwrotów akcji, zajmująca co najmniej pół setki godzin efektywnej gry. Cały czas Gracz ma wrażenie, że każda chwila, za najbliższą górą dojdzie do kluczowego momentu w grze i akcja nie leb na jeżyę przeleci do końcowej rozgrywki, lecz za każdym razem mile się rozczarowuje, że jednak przed nim jeszcze siedem mórz, pięć pustyń i 38 odwiedzin w toalecie. A do tego jeszcze dochodzą znakomite dialogi i spora dawka humoru, często po prostu nie można się oderwać od ekranu, śledząc kolejne wydarzenia i kurcowo przytrzymując kącki ust w obawie o trwałe uszkodzenie oblicza a la Mr. Jokar. Znam jednak takich malkontentów (Hi Ścienwol), którzy mogą narzekać na liniowość gry - faktem jest, że wydarzenia następują po sobie w ściśle określonej kolejności i po czasie wyznaczającym nowy rozdział w opowieści nie można powracać na poprzednie tereny, ale powiem szczerze, że nie ma takiej potrzeby - ścieżka fabularna tak wciąga, że nie chce się zawracać, tylko podążać dalej.

Kolejnym atutem GRANDII jest grafika. Co prawda wszelkie postacie oraz przeciwnicy to klasyczne, tyle że dość dobrze wykonane sprite'y, lecz cały teren zmagań i wszelkie obiekty są trójwymiarowe i to również wykonane z dużą dbałością o szczegóły. Podczas walk efektownie prezentują się czary oraz techniki specjalne i chociaż widywałem już lepiej wykonane, to jak dla mnie zupełnie wystarczają. Co prawda całość opiera się na mangowym stylu grafiki, lecz nie jest to w tym wypadku wadą, gdyż zwiększa statyczne obrazki przedstawiające twarze bohaterów idealnie pasują do klimatu gry. Nie wszystko jednak się udało - nie wiem, czy to sprawa słabego engine'u, czy nie do końca udanej konwersji, lecz faktem jest, że często gra znacząco zwalnia, zwłaszcza jeśli występuje duże zagęszczenie sprite'ów i trójwymiarowych obiektów, przemieszczające się postacie poruszają się jakby bryły przez otorty śmieci w naszej kuchni. Szkoda, bo to denerwuje. Co do dźwięku, to nie mam większych zastrzeżeń - zazwyczaj spokojne, o orientalnym zabarwieniu podkłady muzyczne pasują do klimatu, chociaż nie można wśród nich dosłyszeć podnoszącej adrenalinę lub wyskakujących hity przebojów, jak to miało miejsce choćby w FF7. Odgłosy w czasie walk również mogły być lepsze, za to całość rekompensują mówione dialogi, które włączają się w kluczowych momentach gry - szkoda, że tylko w nich, gdyż głosy zostały idealnie dopasowane do wizerunków postaci.

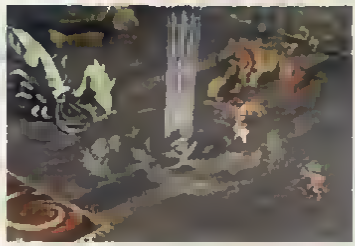
Kolejnym atutem (ale ich jeszcze!) GRANDII jest jej system. Po pierwsze wreszcie nie ma losowych starć z potworami, każdego przeciwnika widać na terenie, po którym poruszają się postacie i potencjalnie decydujący należy decyzja czy zaatakować, czy też ominąć wroga. „Teoretycznie" zaś dlatego, że rywale nie stoi bezczynnie, tylko zazwyczaj patrolu-

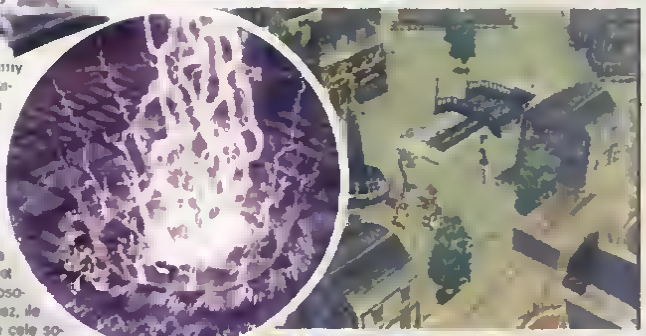
GRANDIA

MOJE TRZY GROSZE

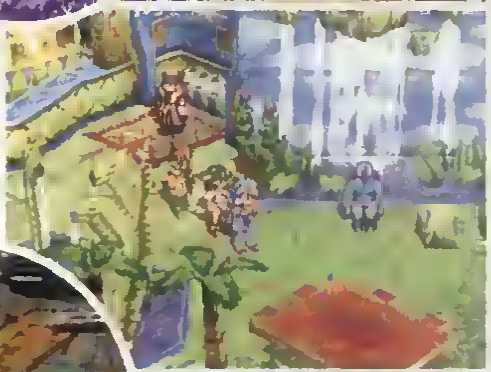
Wreszcie weszło [illegible] gatunku RPG uznało GRANDIĘ (jeszcze w gorszej wersji na Saturna) za najlepszą grę w swym gatunku w 1911 roku [illegible] FINAL FANTASY VII. Co tu dużo mówić - istny majstersztyk. Jednak jeszcze SIĘ zastanawiam, którą pozycję uznać za eRPeGa roku - GRANDIĘ czy SUIKODENa II (nawet FFVIII wypadł z gry).

Kell





je teren i gdy zauważy bohaterów rzuca się na nich z otwartym ryjem. Jeśli więc nie chcemy walczyć to musimy dokładnie obserwować z daleka danego potwora, aby wykorzystać chwilę jego nieuwagi i przemknąć niepostrzeżenie. Oczywiście czasem się zdarza że to nieprzyjaciel zastawi na nas pułapkę ale to właśnie jest najlepsze - realna niebezpieczeństwo, a nie ciągle wkurzające motywy z losowym generowaniem momentu walki. Sama starcia to drugi dość nietypowy element - postacie nie stoją w miejscu i naparzają w nieruchomych przeciwników lecz „w czasie w miarę rzeczywistym" poruszają się po polu walki szarżując na wroga lub uciekając od niego. Oczywiście oparte to jest na Wskaźniku Czasu Aktywności (ATB) - elemencie stosowanym w wielu RPG-ach lecz w tym wypadku widać również, że czasu zostało przeciwnikom do wykonania ruchu i jakie cele sobie obierają na atak. Ślad walki stają się czysto strategiczne i chociaż w sumie są dość proste - to wymagają ruszenia szarymi komórkami. Reszta systemu gry jest w miarę standardowe, chociaż również pod pewnymi względami oryginalne - klasyczne parametry i wyposażenie, paleta czarów z czterech żywiołów podstawowych plus czterech będących ich kombinacjami szereg technik specjalnych (również łączonych z magią) oraz ciekawy system przyswajania doświadczenia, który oprócz postaci obejmuje również ich broń oraz magię. Przegięty w dobie



Nie ma jednak HIV a bez pierdzenia (H i Stara bez polamanych kości?). Pierwszą wadą jest wspomniana już niedostosowana engine'u lecz prawdziwą bolączkę stanowi dogrywanie. Wiadomo że prędzej czy później w naszym Playu stanie gra dalekiego Wschodu i za wsze są tego typu problemy, lecz tutaj dochodzi również system odczytu z karty pamięci! Ludzie, ta gra sprawdza blok po bloku wszystkie stany, co trwa tyle że pojęcie „przerwy na nagrywanie" u Gracza Totalnego urasta do rozmarów krótkiej drzemki! Normalnie idzie zjeść lacie, jak mawia Sasza z Manlaka. Ostatnią wadą jest ruski stopień trudności walk. Na początku można jeszcze mieć niejakie problemy, lecz po wyposażeniu się w magię zarówno zwykli przeciwnicy, jak i bossowie nie stanowią większego problemu - zwłaszcza tych pierwszych wystarcza zazwyczaj raz walnąć czarem masowym i jest po krzyku. Całe szczęście, że istnieją trzy bonusowe lokacje gdzie potwory naboraja niezłych parametrów. No ale nie wszystko można mieć, a jestem przecież starym wyjadaczem - gwarantuję jednak, że każdego zafascynuje znakomita fabuła gry - uprzedzam jednak, że trzeba mieć dużuuuużo wolnego czasu. Grandia jest znakomita, o czym najlepiej świadczy fakt że po przejściu chce się w nią zagrać jeszcze raz

STAR

WERDYKT

GAME ARTS — RPG

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2 — GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY
- ▲ FABUŁA DIALOGI HUMOR
- ▲ SYSTEM GRY
- ▲ ŻYWOTNOŚĆ GRY

MINUSY
- ▼ DO I OBRYWANIE
- ▼ MOMENTAMI ENGINE
- ▼ ŁATWE WALKI

OCENA KOŃCOWA

WORMS pinball

Od zarania dziejów we wszystkich pinballach wkurzało mnie jedno. choćbym nie wiem jak długo szarpał, wykręcał miliardy i w ogóle grał z zamkniętymi oczami, to zawsze po zebraniu jakiegoś "punktodajnego" bonusu bila świrowała i szybko lądowała pomiędzy łapkami lub spływała bokiem. Nie inaczej jest i tym razem.

Ktoś zaczyna konkretnie mieszać na PSX'owym padole. Tym "ktosiem" okazuje się firma TEAM 17, znane przede wszystkim z amigowych hitów pokroju ATR (wyścigi samochodzików w których grafika prezentowana jest z pomocą rzutu izometrycznego można szaleć krowami - totalne psycho), Alien Breed (strzelanina, akcja ukazana "z góry", panujący klimat grozy, [illegible] obcych [illegible]), no i nieśmiertelnych WORMSów. Wydała ona już na PSX grę pt. WORMS ARMAGEDDON (recenzja w bieżącym numerze) a teraz uderza w temat bardzo powierzchownie trakt[illegible] przez developerów [illegible] o pinballu mowa. TRUE PINBALL to dotychczas najlepsza gra tra[illegible] tująca o rozrywce tego typu. Jednakże nie prezentuje się tak, jak bym sobie tego [illegible]. Czy w końcu uraczono nas, Graczy, pinballem, który zaspokoi nasze oczekiwania? [illegible]

Na tym stole [illegible] motywem wyścigów futurystycznych pojazdów typu buggy. Zdecydowanie [illegible] w stosunku do stołu WORMS, 2 [illegible] Tak [illegible] pusto się wydaje, [illegible] czemu można [illegible] dzięki [illegible] w tunele. Muzyka przygrywająca podczas rozgrywki [illegible] nawiedzona rockowa [illegible] z [illegible] wiodącym [illegible]

Z [illegible] dla pierwszego z dwóch stołów postu[illegible] gry WORMS. Oczywiście na stole aż roi się od śmiesznych [illegible] (to wygadują same [illegible] hasła znane z gry WORMS), z kolei muzyka [illegible] o gęsią skórkę. Pełno tu tuneli, wywijasów, lampeczek mieniących się we wszystkich kolorach od cholery, a łapkami możesz odbijać bile. Rozgrywka jest bardzo dynamiczna [illegible] momentami nie wiado[illegible] co chodzi. Jest [illegible]

Prawda jest taka, że WORMS: PINBALL to obecnie najlepszy symulator pinballa na PlayStation. Oferuje co prawda tylko 2 stoły (TP ma ich 4), ale za to jakie! Jak w każdym pinballu, także w tym aż roi się od tuneli, kolorowych lampeczek, są "przyb[illegible]", multiballowe zabawy, wyświetlacz ciekłokrystaliczny, z którego wylewają się animacje i bonusy (po prostu rządzą, lecz nie przyćmiewają rozgrywki, mini gry też (raczysz) no i bile też jest!). A ta zachowuje się bardzo naturalnie - realistycznie wręcz do bólu odzwierciedlono "ześlizg" po tunelach prowadzących do "łepek", to samo tyczy się odbijania od wszelakich ustrojstw. W bili pięknie odbija się otoczenie i czuć doskonale, [illegible] jest "ciężka". Grafika prezentuje się wyśmienicie (wysoka rozdzielczość), a animacja nawet przez moment nie myśli aby chrupnąć. Muzyka została dobrana bardzo dobrze i zmienia się [illegible] zależności od łykniętego bonusu. Czego tu wyraźnie brakuje, to możliwości ustawienia kąta nachylenia kamery, która śledzi akcję. Cóż, w przypadku takiej gry oznaczałoby to napisanie nowego kodu od podstaw.

Pinballe mają to do siebie, że się szybko nudzą przede wszystkim tym, którzy podchodzą do nich [illegible] do kolejnych, zwyczajnych pozycji. Niecha zatem ocena przyznana przeze mnie tej grze Cię nie zaskakuje [illegible] W[illegible] chowałem się na Amidze, a na [illegible] się [illegible] tego rodzaju gier [illegible] (Amisia - [illegible] AGA [illegible] spię po [illegible] dzień [illegible] zem rad jak cholera. Jeśli nie [illegible] fanem tego typu gier, to [illegible] nawet po nią nie sięgaj. Tomiast wszystkim fanom "kulek" [illegible] gorąco [illegible] to m[illegible] gra!

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

Plusy	Minusy
WYKONANIE	▼ MAŁO STOŁÓW
FIZYKA BILI	▼ NIE DLA WSZYSTKICH
TEAM 17	

HIV

[illegible] wyrosłe wśród [illegible] lasów osada Syrus jest miejscem pokoju i harmonii. Poczucie bezpieczeństwa zapewnia mieszkańcom swego rodzaju bariera ochronna, zabezpieczająca Syrus przed atakami wszelkich złych [illegible]. Życie tutejszych ludzi jest bardzo silnie związane z otaczającą ich przyrodą, a w szczególności z pełnymi przeróżnych niebezpieczeństw lasami. Kultura oraz wierzenia tej małej społeczności [illegible] wykazują [illegible] emocjonalne, a nade wszystko zależności magiczne, [illegible] od leśnych [illegible]. Jednakże pewnego dnia wioska staje się obiektem [illegible] niezwykłych, agresywnych [illegible], wskutek czego część mieszkańców Syrus [illegible] w [illegible]. Człowiekiem od "zadań specjalnych" był [illegible] tzw. Cocoon Master, czyli osoba mogąca [illegible] się w niedostępne [illegible] leśne obszary, gdzie dzięki [illegible] umiejętnościom potrafi [illegible] do wioski [illegible] już [illegible] Cocoon Master, czyli [illegible] czas temu, [illegible] mieszkańców [illegible] więc na jego syna. Levant jest [illegible] dobrych chęci, ale żeby dojść do poziomu [illegible] go jeszcze długa droga. Tak się rozpoczyna życiowa misja Levanta, nowego Cocoon [illegible] osady Syrus. W tych wysiłkach [illegible] żona [illegible] poświęcenie [illegible] bowiem [illegible] na cokolwiek [illegible] Nagi [illegible] czyli [illegible] bohatera.

JADE COCOON to produkt bardzo różniący się od [illegible] znanych nam eRPeGów. Po pierwsze, bohaterami japońskich RPG są prawie dzieci, zazwyczaj pełno w nich humoru [illegible] powagi danej [illegible], całość tryska [illegible]. Dlatego też wielu Graczy odchodzi z daleka [illegible] pozycje tego typu, określając je mianem zabyt infantylnych. JC stanowi [illegible] zaprzeczenie takich poglądów, [illegible] nam bardzo głęboką, poważną do bólu fabułę. [illegible] na obowiązujących realiach kończąc. Mahbu [illegible] wysyła w [illegible] do Levanta [illegible] wysyła za nią [illegible] z [illegible]. Zadecydowano [illegible]. W późniejszym etapie gry, bo[illegible] czną zasięć wątpliwości, [illegible] sensem własnej [illegible] swe doceni oni od życia. Jak w[illegible] choćby miasto wiekiem, są [illegible] cjonalnie. W zasadzie nie [illegible] beztroskę i humor, są jedynie [illegible] przed [illegible] kolejne wyzw[illegible] ratowaniem mieszkańców Syrus [illegible] sprostać swym [illegible] rozterkom.

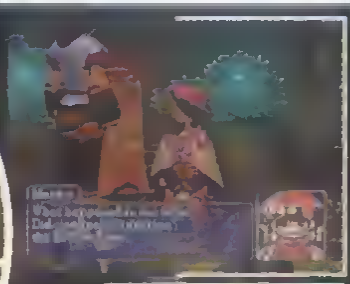
[illegible] na wyjaśnienie [illegible] Trwa to wszystko [illegible] jest piekielnie nudne, [illegible] po [illegible] minutach nie [illegible] dialogów [illegible] tylko, aż w końcu zacznie się [illegible]

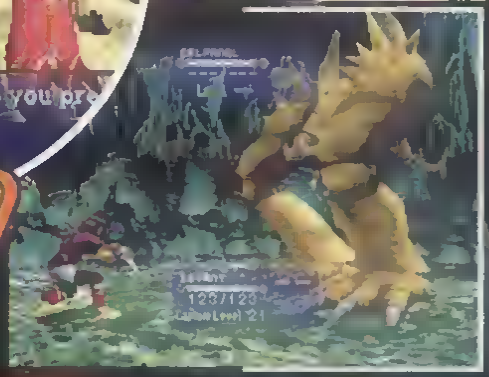
MOJE TRZY GROSZE

Dobra gra [illegible] nic poza tym. [illegible] fabuły [illegible] dawno nie [illegible] - jakaś taka [illegible] jakaś niemrawa, [illegible] z [illegible] postęp [illegible] [illegible] do [illegible] zwierzętami. W [illegible] głupawych [illegible]

Star

Piła





Tao Tao

Legend of the Tamamayu

PIOTREK

WERDYKT

GRAFIKA: ★ ★ ★ ★ ★ ★

DŹWIĘK: ★ ★ ★ ★ ★

GRYWALNOŚĆ:

▲ GRAFIKA
▲ "MÓWIONE" DIALOGI
▼ NUDA
▼ SCHEMAT
▼ MONOTONIA

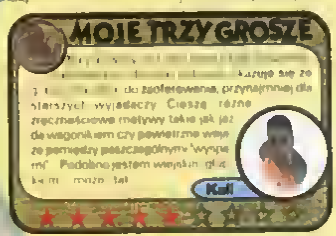
OCENY:

TAIL CONCERTO

Poznajcie krainę Prairie Pieskie życie jej mieszkańców było niegdyś spokojne i beztroskie, aż do czasu, kiedy to pewien gang postanowił ten porządek zburzyć. "Uczłowieczone" psy, będące prawowitymi obywatelami Prairie musiały stanąć do bezpardonowej walki z Gangiem Czarnych Kotów. Kociaki te bowiem postawiły sobie za cel uprzykrzanie życia psom. Mamy tu zatem sytuację zgoła odmienną od tej lansowanej przez producentów kreskówek, więc żeby nie było wątpliwości psy to ci "dobrzy", zaś koty są złolami.

TAIL CONCERTO to gra określana mianem action-adventure. Akcję obserwujemy z parspektywy osoby trzeciej, poruszając się po w pełni trójwymiarowym, bajkowo kolorowym świecie. Nie ma tu stałego lądu - miasta, kopalnie i inne tego typu siedziska pływają sobie spokojnie w przestworzach, a bohater przemieszcza się pomiędzy nimi za pomocą policyjnego mini sterowca. A właśnie, kierujemy postacią policjanta, sympatycznego mundurowego imieniem Waffle. Jest to psina, chociaż w tym przypadku nie jest to chyba najtrafniejsza określenie, espirująca do miana miejscowego herosa. W życiu codziennym jest to miły i uczynny obywatel, ale kiedy przyjdzie co do czego, dosiada swego policyjnego mecha przestraszając się w pośrach wszelkich nieforemnych kocaków.

Początkowo nie bardzo wiadomo o co tak właściwie gangowi chodzi. Koty napadły na pewne miasto siejąc tam spustoszenie, zaś przestraszone psy (?!) nie mają pojęcia, co z tym fantem zrobić. Na szczęście w samą porę zjawia się oficer Waffle, który w pojedynkę oczyszcza miasto z zarazy, tocząc przy okazji walkę z samym szefostwem gangu. Jednakże mimo zwycięstwa nie udaje mu się nikogo schwytać, znajduje za to pewien kryształ, który to był właśnie powodem najazdu. Owych kryształów jest w sumie pięć. Waffle sam nie wiedząc po co, musi zebrać je wszystkie, zanim uczyni to konkurencja. A gang nie śpi, dochodzi więc do bezczelnego porwania psiej księżniczki.



Podczas wszelkich akcji oficer Waffle porusza się na grzbiecie bojowego mecha. Zabawka z niego nadzwyczaj użyteczna, bo potrafi skakać, łapać koty, a nawet strzelać kolorowymi pociskami. Co więcej, po dołożeniu odpowiedniej przystawki możliwe staje się latanie, ale tylko podczas określonej misji. Poza tą funkcja to po prostu przestępe dziwo. Będzie nawet można pojeździć sobie koparkowym wózkiem, a także robić parę innych, możliwych tylko w japońskich grach rzeczy. Japończycy faktycznie mają łby nie od parady, a niektóre ich pomysły są wręcz zadziwiające. Zaręczam, że widok kotów - wandali smarujących na murze jakieś graffiti - to jeszcze nic nadzwyczajnego.

Całość jest tak kolorowa i cukierkowa, że od samego początku wiadomo, do jakiej grupy wiekowej jest ten produkt adresowany. Niesknplikowana rozgrywka, banalne sterowanie oraz sporo elementów zręcznościowych, to cechy najlepiej charakteryzujące tę pozycję. Przydaje się, a nawet niezbędna jest przynajmniej podstawowa znajomość języka angielskiego, a to ze względu na istotne informacje przekazywane od czasu do czasu bohaterowi dotyczące np. miejsca, w które mamy się udać. A tak poza tym to w żaden sposób nie da się tu utknąć, rozgrywka jest lekka, łatwa a nawet przyjemna.

WERDYKT

PRZYGODOWA

GRAFIKA ★★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

MUNDUR

▲ NIE[illegible]NIK

▼ PROSTOTA

▼ KRÓTKOWIECZNOŚĆ

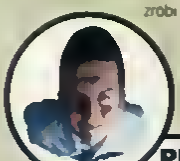
5

CYBER TIGER

Od strony technicznej TC prezentuje się całkiem nieźle. Ładna, wyraźna grafika oraz dobrze dobrane barwy w znacznym stopniu uprzyjemniają nam grę. Wszystkie obiekty przedstawiono w pełnym 3D i trzeba powiedzieć, że są wykonane w miarę dokładnie. Co prawda widać czasami pewne uproszczenia, a już sam brak stałego lądu sprawił, iż graficy mogli się skupić na projektowaniu samych osad. Oprawa graficzna jest tu zatem dosyć prosta, ale co najważniejsze - miła dla oka. Jednak jeżeli miałbym być wybredny, to trochę ekstrawagancji by tu nie zaszkodziło. Mam też mieszane uczucia w stosunku do strony dźwiękowej. Coś tam w tle przygrywa, ale właściwie nie zwraca się na to uwagi. Wszelkie odgłosy

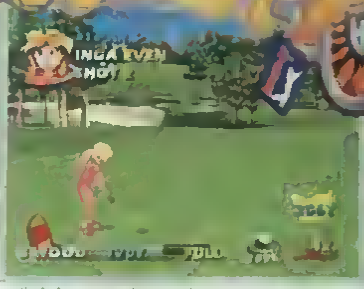
również niczym specjalnym się nie wyróżniają, chociaż czego tu się spodziewać po niskobudżetowej produkcji przeznaczonej dla najmłodszych. Postarano się za to o "mówione" dialogi, co prawda głosy bohaterów możemy usłyszeć wyłącznie podczas scen przerywnikowych, łączących kolejne misje w spójną całość, ale zawsze to coś.

TC to typowy średniak. Fajny, jednakże nie mający w sobie nic, co mogło by go wyróżnić na tle innych produkcji. Grę można spokojnie ukończyć w jeden dzień, komu więc zechce się wydawać na nią pieniądze? Mamy obecnie okres największego w roku wysypu gier, a TC wielkiej kariery z pewnością nie zrobi. Sorry



PIOTREK

Radzę sobie wstęp opowiadający o tym jak to znowu mi przypadło pisanie kolejnego golfa albo łowienia ryb... Zaczynamy od konkretów, co by miejsca nie marnować. CYBER TIGER jest już drugim - po TIGER WOODS 99 - golfem na PSX wydanym przez hurtownika - EA - w tym roku. Producent poszedł chyba po rozum do głowy - zamiast popychać nam kolejną bezpłciową i w zasadzie nudną symulację tej pasjonującej dziedziny sportu, uraczył nas arcade'ówką, w której pierwsza skrzypce gra analogowe sterowania. Szczęśliwemu posiadaczowi analoga program umożliwia bowiem uderzanie piłeczki za pomocą gałek, co jest rajcowne do tego stopnia, że nawet moja kochana dziewczyna, która o golfach ma (miała) niepochlebne zdanie, zarwała ze mną połowę nocki, rozkoszując się zaliczaniem kolejnych dołków (notabene przegranie, ale o tym później). Wracając do wspomnianych wcześniej gałek: wychylenie w tył powoduje przyrost siły uderzenia (w tym czasie postać powoli podnosi kij w górę - robi zamach), zaś energiczne popchnięcie w przód, jak się łatwo domyśleć, umożliwia uderzenie piłeczki. Jest to niewspółmiernie rajcowna do sterowanie zwyczajnym padem, kiedy to Gracz musi się użerać ze standardowym systemem zatrzymywania (w tym wypadku dwupunktowym) i o ile nie nastręczało mi to zazwyczaj sporych trudności (wprawa) tak tutaj wskaźniki te dla 'łapaszków o dużym zasięgu' (Driver, Iron) nie pozwalają na precyzyjne uderzenie (odnosi się to szczególnie do samego przyłożenia), co w efekcie kończy się tym, że już na początku Gracz ląduje w lesie (właśnie dlatego przegrałem). Zamykam ten temat.



Jak już pisałem, do czynienia mamy z arcade'ówką a w arcade'ówce spodziewać się można power-upów (np. "gumowa piłka", "mocne uderzenie"), które to możemy zdobyć podczas treningu a wykorzystać podczas turnieju. A postacie? Ich "dizajn" wywodzi się spod pędzla jakiegoś karykaturzysty bo wyglądają jak wyglądają. Warto zaznaczyć że każda z postaci opisana jest innymi parametrami oraz kierunkami rozwoju co ma zasadniczy wpływ na grę (np. laski są słabe i daleko nie uderzają). Co do oprawy, która w "golfienach" -nie ukrywajmy - ma znaczenie nie małe, to produkt ten plasuje się w grupie średniaków co odnosi się zarówno do grafiki jak i oprawy dźwiękowej (ta jest nieco powyżej średniej).

CYBER TIGER nie jest wolny od błędów - najpoważniejszy tkwi w złym odzwierciedleniu topografii pola on-green (przy dołku), gdzie trzeba uciekać się do chwilowego (czemu tak?) podglądu faktycznego ułożenie nierówności (choral). Również praca kamer niejednokrotnie wprowadza nas w błąd (szczególnie gdy zboczymy 'z kursu'), bo nie zaznaczono kierunku, odległości ani podglądu na dołek, więc niekiedy nie wiadomo, w którym kierunku uderzać. Grę ratuje jednak rajcowność i arcade'owość zabawy (sporo trybów) która pozwala miło popikać nawet takim laikom jak moja kochana dziewczyna. I o to chodzi.

MR. ŚCIERA

stka, dyplomacja, szpiegostwo i bitwy czołgów to tradycyjne elementy protoplasty rodu Real Time Strategy w jednej osobie To DUNE 2 - gra dzięki której na peceta dom nie tylko strzelaniny FPP i klasyczne strategie DUNE 2 jedna z tych w których Amiga jeszcze nie dawała o sobie zapomnieć nie pozwoliła zostać tylko kawałkiem historii a jej twórca - WESTWOOD STUDIOS (tak tak to ci od COMMAND&CONQUER) po taral się by także młodsi Gracze mogli poznać smak przeszłości w nowym opakowaniu Jeszcze nie tak dawno wyszła na peceta DUNE 2000 która nie różniła się od swej poprzedniczki niczym poza oprawą graficzną i muzyką przystosowaną do istniejących standardów Nie została jednak doceniona co w sumie nie budzi większego zdziwienia jej założenia i zawarte pomysły zostały niezwykle rozwinięte rozbudowane a także wsparte innowacjami przy coraz to nowych RTS-ach wychodzących na rynek z częstotliwością zbliżoną do odwiedzin kościołów przez stare dewotki w ostatnich latach tysiąclecia Na tym się jednak nie skończyła kariera DUNE 2 jej najnowsza wersja właśnie zaszczyciła swą obecnością czytniki konsol PlayStation Pojawiła się na rynku o wiele uboższym pod względem RTS-ów, w porównaniu do blaszaka co bezsprzecznie zapewniło jej skupienie na sobie uwagi Tym bardziej że wersja na PSX jest odmienną w stosunku do jakiejkolwiek innej jej postaci

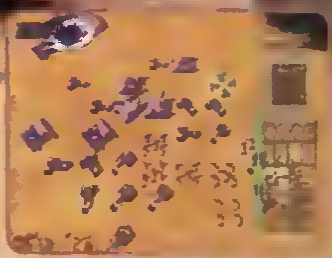
abuła gry dość luźno opiera się na motywach powieści Franka Herberta „Diuna" na podstawie której nakręcono nawet film w którym wystąpił m in Sting W całym wszechświecie niezwykle ceniony jest melanż niezwykłą przyprawą która poszerza granice świadomości Niemalże wszystkie jej zasoby skoncentrowane są na pokrytej w całości piaskami planecie-pustyni Arrakis znanej także jako Diuna Przyprawa włada wszechświatem Kto kontroluje Arrakis kontroluje też przyprawę Oczywiście planeta nie może być pozostawiona samej sobie Gra rozpoczyna się w momencie gdy Imperator ogłasza „przetarg" na Diunę, do którego dopuszczone zostają trzy rody Ten który zbierze najwięcej przyprawy stanie się właścicielem planety Środki do osiągnięcia tego celu dowolne Nie ma ustalonych terytoriów i zasad zwyciężyć ma najmocniejszy Na powierzchni planety ładują pojazdy trzech wielkich stron trzy potężne rody stają do bezpardonowej walki w której liczy się tylko zwycięzca Są to szlachetni Atrydzi którzy posiadają największe prawa do władania planetą Ich odwiecznymi wrogami wcielaniem zła i bezwzględności są Harkonneni Ostatnim rodem są Ordosi - potężni kupcy, stosujący terrorystyczne metody utrwalanie swej potęgi Siłę nadrzędną jesteś Ty, Graczu to Ty wybierzesz, które wojska poprowadzisz do zwycięstwa

eżeli jesteś obeznany ze współczesnymi gremi gatunku RTS, bez problemu opanujesz wszystkie zasady rozgrywki Rozkładasz swoją bazę na gdzieniegdzie wystających spod piasku polaciach akal najlepiej wcześniej budując betonowe fundamenty pod stawiane konstrukcje Energii dostarczać Ci będą Wind Traps, wykorzystujące wiatr Pieniądze zaś zdobędziesz wydobywając przyprawę z odpowiednich pól przy pomocy żniwiarek - znanych dobrze wszystkim Harvesterów Reszta klasyka Koszary fabryki pojazdów lekkich oraz ciężkich, radar, instalacje obronne kompleks naprawczy, silosy centrum technologiczne - to wszystko dobrze znasz Pozostaje jeszcze port kosmiczny, w którym dokonujesz dodatkowych zakupów sprzętu, a także pałac który co jakiś czas daje Ci możliwość wykorzystania jednej ze specjalności danego rodu Harkonnena potrafią z pałacu co jakiś czas wystrzelić rakietę balistyczną która idealnie sprawuje się przy niszczeniu budynków wroga Ordosi mogą co jakiś czas wypuścić sabotażystę, którym własnoręcznie pokierujesz na jakiś budynek - wysadzi się on razem ze wskazaną konstrukcją Natomiast Atreides będą otrzymywali co jakiś czas posiłki w postaci oddziałów Fremenów ludzi pustyni mieszkańców tej planety którzy pozostają niewidoczni dla wroga do czasu wdania się w walkę Atrydzi mogą też co jakiś czas nasłać na wroga nalot Ornitopterów przeprowadzą serię bombardowań Także z znaniem wśród jednostek nie powinieneś mieć problemów Dość dużą wadę tej gry jest to że wszystkie strony konfliktu mają dostępne identyczne jednostki, nie licząc specjalnych oddziałów Jest oczywiście zróżnicowana piechota w odróżnieniu do innych wersji tej gry tutaj zamiast tylko pojedynczych żołnierzy nie można tworzyć trzyosobowych oddziałów, pojazd zwiadowczy lekki pojazd ofensywny dwa rodzaje wyrzutnia rakiet Ekskluzywnie, Harkoneni mogą produkować Devastatory ciężkie powolne, dwulufowe czołgi które na Twoje życzenie mogą zostać w każdej chwili zdetonowane, dodatkowo zamiast zwykłych wyrzutni rakiet mają Deviatory.

Pita

DUNE 2000

MOJE TRZY GROSZE



...ych p...ł na krótką chwilę przestawią ...azd wroga na Twoją stronę, a także ...widzialne pojazdy zwiadowcze. Atrydzi zaś Sonic Tanks czyli czołgi atakujące dźwiękiem, których fala potrafią uszkodzić nawet kilka stojących w rzędzie jednostek i budynków. Ubogo, czyż nie? Ale nie przejmuj się wprowadzony tutaj rodzaj sił ofensywnych dalej stanowi podstawę działań w innych RTS-ach. W D2000 wiele zmieniło się pod względem rozłożenia sił w poszczególnych rodach dążąc do jego wyrównania - co się świetnie udało. Pamiętam ze kiedyś wiele osób skończyło D2 Hańkonenami. Ukończenia gry bez chaotowania innymi nacjami stanowiło nie lada wyzwanie - mi udało się tego dokonać, z czego byłem bardzo dumny i nie raz zadzierałem nos na wysokość czubka Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie (pozdrowienia dla stolicy!). Siły zostały laboratycznie wyrównane (Sonic Tank to potęga!) co jednak nie zmieniło faktu, że gra owa nadal jest jednym z najtrudniejszych RTS-ów. Wydobycia przyprawy utrudniają olbrzymie, poruszające się pod piaskami czerwie pustynne. Choć otaczana są one niemałą czcią, nie omieszkają każdego z nich ubić, gdy tylko pojawi się w Twoich okolicach, ponieważ te stwory mają Twoje pojazdy na głównej kalcia dań. Poza tym - komputer. Nie myśli on specjalnie, aczkolwiek co jakiś czas potrafi nazbierać wojska i wysłać na Twoją bazę ekspedycję, co stanowi pewną nowość - wcześniej ograniczał się tylko do nieustannego nękania małymi oddziałami. Ale cholernie ciężko jest zniszczyć wrogą siedzibę popularnym Tank Rushem - ciężkim pojazdom podróż zajmują wieki (stałowanie komputerowe to dno - nigdzie nie było gorszych algorytmów planowania drogi do celu) szybko ulegają zniszczeniom a stacjonarna obrona bazy to odporny na ataki power. W dodatku w bazie AI produkuje/kupuje i rzuca do walki aby czas oddziały a piechota pozostająca po rozwalonych budynkach potrafi nabrudzić. Twoje jednostki nie zachowują się agresywnie (po raz kolejny beznadziejna algorytmy) i stoją jak te ćwoki nie wiedząc w co palnąć z działa, co często kończy się tragicznie. Ale pozostało jedno, co było zawsze charakterystyczne dla tej gry: rozjeżdżania pieszych ciężkim sprzętem nie jest trudne (yeah!).

Najbardziej rzucającą się w oczy innowacją jest zastosowanie grafiki trójwymiarowej. Nawet D2000 na PC była 2D, a PSX ma 3D! Jednak nie ma się czym egzaltować: jedynie wykonana jest tylko plansza i budynki. Wygląd jednostek zaś zasysa swą prostotą i pikselozą bijącą po oczach jak Butcher Brown w READY2RUMBLE. Jest 3D, ponieważ z taką grafiką PSX sobie lepiej radzi - dzięki czemu wszystko chodzi w miarę płynnie (w trakcie zadymy potrafi zwolnić). Natomiast muzyka jest O.K. Nie nie pasuje do klimatu. To jest klasyka, która na PSX została najbardziej zmieniona, ale wciąż „pozostała sobą". Kupując D2000 nie kupisz cukrowej waty - kupisz za to wino, któremu czas aż tak dobrze nie posłuży, ale też specjalnie nie zaszkodzi. No i można grać po kablu!

WERDYKT

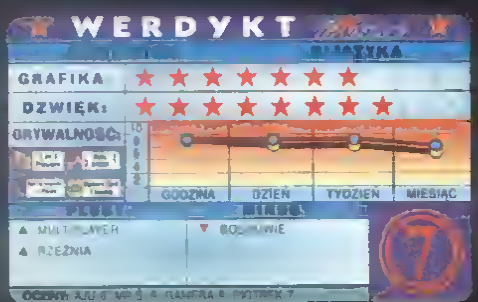
GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★
ORYGINALNOŚĆ:	★★★★★★

- ▲ OBSŁUGA LINK CABLE
- ▲ KOREKCYJNE ZMIANY
- ▲ KLASYKA
- ▼ WYGLĄD WOJSK
- ▼ ALGORYTMY KIEROWANIA TWYM POJAZDAMI
- ▼ MAŁA RÓŻNORODNOŚĆ

U S A

WU-TANG CLAN
SHAOLIN STYLE

Ciupagi, proce, flinty, cepy w ruch...? Nie, raczej pięści, podkute buty, "bachy", kolanka, trójzęby, kolczatki - to jest właśnie WT: SS... Zostaniesz wykopany na zbitą buzię, czy jakoś tak...Obrugaj przeciwnika jak św. Michał diabła...



MOJE TRZY GROSZE

Kali

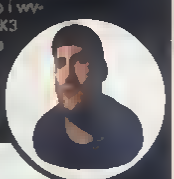
wanie maski piątami, poprawi to prawym sier gam, uppercut wykona na dodatkę i jeszcze jugglo łyknisz. Energia spada jak ze stoika, a i c łaściwiedni pasek odpowiedzialny za siłę wykonywanych ciosów traci wyraźnie na gabarytach. Powinienes także wiedzieć, że oprócz klawisza odpowiedzialnego za blokowanie, możesz także wykonywać uskoki w głąb ekranu i kląkać.

G

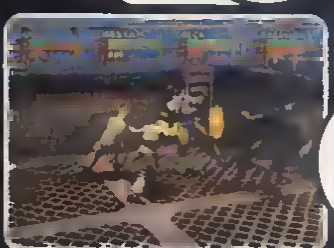
rafika WU-TANG: SHAOLIN STYLE prezentuje się ładnie. Postacie zostały wykonane starannie, widać wiele szczegółów na tych fatalaszkach, a poszczególne etapy wywołują pozytywne wrażenie estetyczne, choć czasami są zbyt sterylne. Wszystkie postacie dysponują siebami specjalnymi, które obrzucowane są jakimiś smugami, kurami i cholera wie czym jeszcze, do zdecydowania półwyższa dobrana. Szkoda wielka, że o technice Motion Capture developerzy nie słyszeli. Generalnie animacja nie zwie - jest płynna, w porządku.

G

ra pod polecam z czystym sumieniem wszelkiemu miłośnikowi arcade'owych nawalanek, bo fani tylko i wyłącznie TK3 niczego nie mają co szukać w niej przyjemności. I jeszcze jeden wielny atut - Multiplayer może przyprawić ordynarnie podniete.



HIV

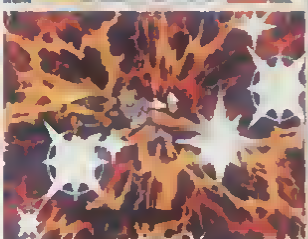


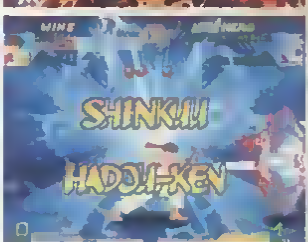
KALI

MARVEL VS. CAPCOM

Na rozpisce recenzji Mr Ściera wpisał taki tytuł "CAPCOM VS coś tam" Biedny nasz Naczelny nie zapamiętał pełnego tytułu - MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES EX EDITION (no nie - Mr Ścier... Nie chodzi tu nawet o jego długość, lecz o to, że przeciętny człowiek już zaczął się gubić przy tych kolejnych VERSUSach. Nieoceniony alien zaczął śmiać się z tego, że CAPCOM sobie po prostu konstruuje kombinacje z każdej wydanej mordobitki, a niedługo pewnie dołączy do tego jeszcze RIVAL SCHOOLS i wszystko zacznie się od nowa.

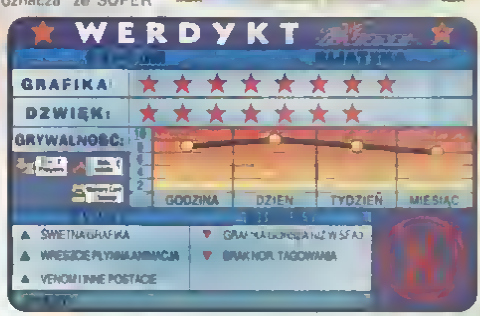
Co by jednak nie powiedzieć - MvaC zgromadził największą liczbę zawodników. Teoretycznie jest 15 podstawowych postaci, z których część to bohaterowie universum Marvela a reszta to postacie z różnych gier CAPCOM - z mordobić STREET FIGHTER i DARKSTALKERS. Ale nie tylko postacie z mordobić znalazły tu swoje miejsce. Jest tu np. MEGAMAN z wiadomej platformówki, czy też HIRYU (cool!) ze wspaniałego STRIDERa, którego pewnie tylko najetarsi Gracze skojarzą. Oczywiście ograniczenia pamięciowe PSX zmusiły autorów po raz kolejny do zrezygnowania z najważniejszego atrybutu serii VS - z TAGowania, czyli walki dwoma, zmieniającymi się postaciami. Zastąpiono to w dwojaki sposób. Można albo dobrać sobie partnera z podstawowej 15-stki, który przyłączy się do odpalania (Mega) Super Combosów, a także - na nasze wezwanie wskoczy na planszę i przez chwilę będzie pomagał nam tłuc przeciwnika. Drugi sposób pozwala wybrać tzw. Special Partnera, postać z dodatkowej 20-stki. Są tam bardzo pokręceni zawodnicy z universum CAPCOM i MARVEL, których byś pewnie nie spodziewał się ujrzeć w mordobiciu. Mogą oni albo wskoczyć i odpalić swój cios specjalny albo zrobić mini SUPER COMBO, w którym będą periodycznie odpalać Speciele.





Jest tu najwęższa napierdzielanina, jaką mogliśmy uświadczyć do tej pory w klepankach CAPCOMu. Zwykle combosy odpala się bardzo łatwo, co również odnosi się do wyklepywania "Aerial Rave" (bicie wroga w powietrzu). Poza tym, gra jest jeszcze bardziej spektakularna nie dość, że tło zmienia się z upływem czasu (np. zapada zmrok), to jeszcze przy wielu super kombinacjach zostaje zastąpione czymś zupełnie innym - to trzeba zobaczyć. Zauważ też człon "EX" w nazwie, który oznacza, że SUPER COMBOS można łączyć - więcej chyba nie trzeba mówić. Jest to najładniej wyglądająca część z VERSUSów i jednocześnie najlepsza - nie omieszkam nawet zaznaczyć, że lepsza o całą klasę. Polecam.

WERDYKT



JAZZ

ZŁOTA SZPADA

się w biegu. Jakoś mieli szczęście z POWER-... na Dreamcaście, ...obydwu tytułów.

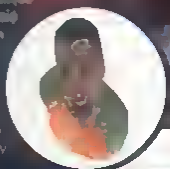
...graficzny tej produkcji jest utrzymany w jaskrawej konwencji plastelinowego świata, podobnego nieco do SKULLMONKEYS I NE-... Zresztą, jak bardzo się postarasz, to będziesz mógł zawalczyć nawet z samym Wielkim Pół-Debilem - Klaymanem. Jak już wspomniałem, gra zawiera dużą dawkę humoru. Nie tylko wiąże się to z walkami - pomiędzy nimi wyświetlanych jest bardzo dużo filmików z plastelinowymi w roli głównej. Chociaż humor jest często niewyraźny (np. w jednym ... alien wielkie śmierdzącą kupę na ... bohaterów), ... ma tam tyle, by ... ...ed telewizorem. Nawet gadający ... profesora, który wręcz jawnie ...

Twoje ... na ... wprowadzi Cię w wesoły ... ...

...gatorzy, na będzie Ci ... wierzysz - pomimo miło spę... ...ych chwil przed ...em, po ... ...ję za dość szybko ...acyjne ... ...wet trzy 2 ... ...e przed... ...ja jej żywiołu. Nie przykuje Cię ... ...ej w... ...kolorowa ...ka, no ... ...ciągnięta ... ...głównie pod ... ...ro. Ale ... ...pozycje ... ...wszystkie ... ...tym ... ...zający pracę ... ...w naszej ... ...dują nad ... ...m i ćwiczą na sobie ... ...partyę. Pomimo tego, ...poczułam do nich ... ...sympatię, ich ... ...nie mogę wystawić ...

MOJE TRZY GROSZE

Na pierwszy rzut oka można stwierdzić, że to bardzo udana parodia. Świetnie plastelinowe ... ...nnych klasyków, śmieszne wszystkie rodzaje ... ...pokazywanie przeróbek ... ...mia, wielokrotnie ... ...humor ... ...po pewnym czasie zaczęła ... ...dynamiki i ... ...akcji, a ... ...wydaje się jakby był bez ... ...wów i. Na dłuższą metę ... ...się jest nudna. A szkoda.



KALI

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

▲ HUMOR
▲ FILMIKI
▲ PLASTELINOWY ŚWIAT
▼ NUDZĄCA
▼ OPRAWA A/V

6

USA

MOJE TRZY GROSZE

Wyśmiewany kiedyś PRIMAL RAGE zyskał na przyjaźni do gustu - ba, uznałem go za "kult gra". Od tamtego pamiętnego WARPATH pojawił mi się tylko jeden tytuł, który mnie tak zachwycił. Mowa o grze, w której wcielamy się w prehistoryczne gady i walczymy z innymi. Grafika jest świetna, dźwięk też nie jest najgorszy, a rozgrywka... po prostu rozkoszna. Jedyne, co mi się nie podoba, to fakt, że nie ma tu żadnych bonusów, a walki są dość krótkie. Ale i tak polecam tę grę każdemu, kto lubi dobre bijatyki.

Kali

WARPATH JURASSIC PARK

Oglądałeś film pt. "Jurajski Park"? Spielberg w swoim dziele przedstawił ogromne dinozaury jako mądrzejsze stworzenia, co to gdyby mogły mówić, pewnie kłóciłyby się o ambony i kurzenie na mniejszych prawiły, ale kwestią tysiąclecia przy okazji na wszystkie strony. A przecież dinozaury, podobnie jak dzisiejsze krokodyle, były gadami bardzo mało inteligentnymi (z przekazów naukowych mi o tym wiadomo, bo nie do końca pamiętam, jak to było; jak za moją kolarzy jako czasy przejeżdżające przez moje podwórko.). Ich ograniczona inteligencja nie stanęła jednak na przeszkodzie, aby wcześniejsze wrzucić do najnowszego mordobicia firmy DREAMWORKS. Muszę przyznać, że oglądając się po gębach dinozaury to nad wyraz nowatorski pomysł, aż za bardzo. Gdy ok. 210 mln. temu, w Triasie, ci "mali", "zwinni" zabójcy biegali po wielkim kontynencie zwanym Pangeonem, do łbów głupich im nawet nie przyszło, że kiedyś będą próbować zabawić licznych fanów Sonicka:) Ludzie są okrutni...

Eksperci w dziedzinie dinozaurów to ja nie jestem, ale wszędzie się wypowiem, iż od zawsze budziły we mnie respekt, fascynowały swoją posturą. I gdyby nie ten cholerny Mount Everest łodelał im prawo do godnego podwórka, który spadł na Ziemię, to kto wie... Początkowo do wyboru masz 8 potworów, później dochodzi dodatkowe stworzenie. Oczywiście w podstawowym składzie nie mogło zabraknąć potocznie zwanego T-Rexa - największego i najbardziej brutalnego spośród wszystkich dwunożnych killerów, jest też Raptor - proporcjonalnie mały, ale szybki i wyposażony w śmiercionośne szpony składnik, potrafiący dać łupnie Rexiowi, rogaty Stymo głośno się zapiera, Anky z ziębem na grzbiecie daje o sobie znać, oraz chłodny Giga. Jak zatem widzisz, gady oferują różne parametry opisujące ich mobilność, wytrzymałość i zwinność - jednak wszystkie są wyjątkowo niebezpieczne na swój sposób.

Pod względem systemu walki, WARPATH: JP, ó dźwig, wypada całkiem dobrze. Pomijając ciosy podstawowe (co oczywiste, nie można tu wyróżnić takich rzadów, jak "prawa ręka" lub "lewa noga":), ale "pierwiny mocny atak" lub "drugi słaby atak", możliwe jest wykonywanie rzutów (4 dla każdego dina) oraz mało rozbudowanego Ołzorme (dokładnie z wysokiego lub ciężkie zębami, wypruwanie flaków, jucha leje się cysternami), a i "ucieczki w głąb ekranu". Do tego dochodzą uppercuty i pseudo juggle, niezdarowe taunty (kupa£€ra£!!!), a nawet wielohitowe combosy! Doprawdy można pozaz POWER tych przeróżnych ataków.

Grafika przyprawiła mnie o pozytywne wibracje. Dinozaury zostały wykonane z dużej ilości poligonów - to podkreśla ich drapieżną naturę, a teksturowy opisujące otoczenie są bardzo szczegółowe. Takie areny nawiązujące do sceneorii z filmu są niezłe, oferują niezłe interaktywne elementy, a i taki motyw weń zamplementowano, że biegających pod nogami ludzi, małe jaszczury lub dobermany można przestać, ew. buckiem sprasować, co by energię podpakować. Cool! Z kolei muzyka bardzo dobrze pasuje do klimatu - filmowa, nieco tajemnicza, mistyczna, doskonale potęgujące klimat gry, choć sama w sobie nie rewelacyjna. No i odgłosy - świetne. Bonus - dzięki opcji Museum możesz zapuścić się pobieżnie z wymiarami każdego gada i łyknąć kawałek historii.

Cóż WARPATH: JURASSIC PARK prezentuje się całkiem niezle pod względem graficznym, a i system walki nie jest zły, to jednak pozycja ów mało rajcuje. Mam za wygórowane wpisaną w naturę ociężałość tych przeróżnych gadów, a mnie po prostu dinozaury kiepsko wyglądają jako fighterzy... No i Recovery Time zbyt długo trwa po każdej zakończonej plombie, zaś walki są zbyt chaotyczne, smashowanie wymagają za dużo. Wracam do TK3 - Tobie też tak radzę pozać. Na koniec chciałem zapytać - historycznym - "Jak dinozaury zdołały nazyć z ewolucyjnej ślepej uliczki.. ?" Czekam na anonimowe odpowiedzi.

HIV

WERDYKT

DREAM WORKS — BIJATYKA

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

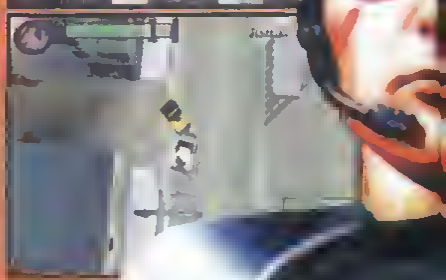
▲ WOJOWNICZE DINOZAURY NINJA
▲ GRAFIKA
▲ COMBOSY
▼ CHAOS
▼ NIE RAJCUJE

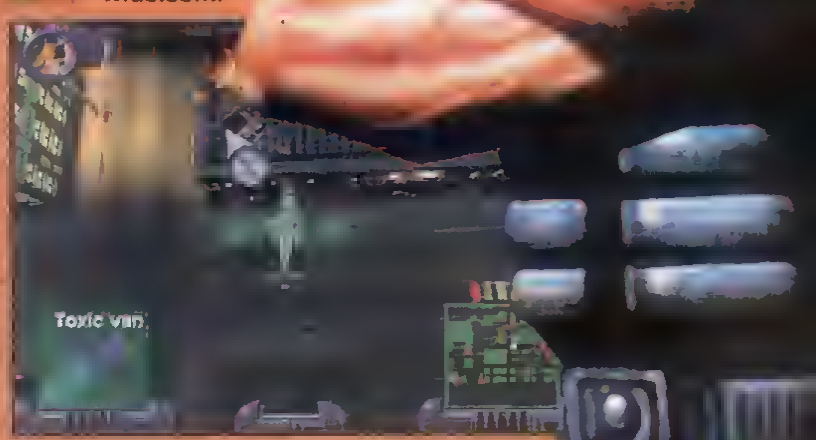
OCENY

5

Pila

ACTION MAN

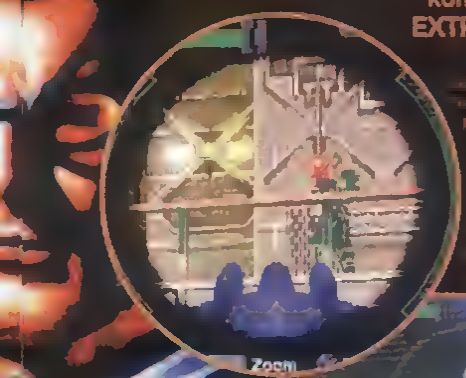


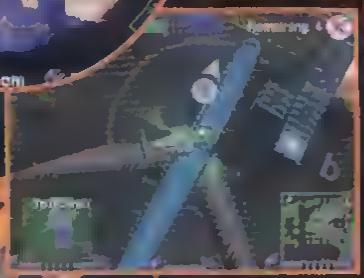


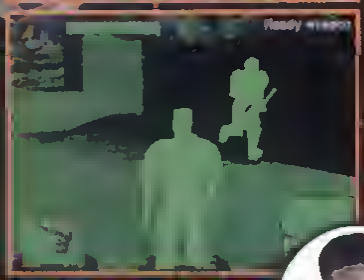
Choć to pozycja z założania dla młodszych odbiorców, to jednak ma w sobie jakąś siłę, przyciągającą nawet starszych Graczy, co to pocinają tylko w "dorosłe" tytuły - gdzie krew łaja się ostro, a pokonanych ćwiartuje się widelcem.

Fabuła i dialogi są bardzo infantylne - i to jest największą bolączką tej pozycji. Cały czas czuć, że to jest bajka, komiks, a nie jakaś poważniejsza, głębsza rozgrywka. Na szczęście całość ratuje dynamicznie przebiegająca akcja. W końcu to EXTREME

lekkiem pogorszeniu się zegółnie razi kanciastość [illegible] polygonów. Później na szczęście wraca do poprzedniego wysokiego poziomu. Obowiązkowym przydziałem C w etapie kolejnym pilotować helikopter z [illegible] motolotni, co by oczyścić strefę powietrzną danej metropolii [illegible] wujących bandów. Dalej powtarzają się podobne motywy z minimalnymi modyfikacjami, ale to sprawdź. Jedno jest tylko [illegible] rozgrywka ACTION MAN prezentuje się bogato, [illegible] urodnie, a przez to rajcownie.







MYSZAQ

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] jako że dla każdego [illegible] agenta [illegible] dwa [illegible] długiego [illegible] jest [illegible] akcja i w ACTION MAN [illegible] rowa [illegible] szy [illegible] zabawek [illegible] wyniknie [illegible] z [illegible] iowym [illegible] a podobnej [illegible] zie jak [illegible] ajpor skie [illegible] mądry zoo [illegible] yle ze wal [illegible] przeciwnicy padają jak mu [illegible] słyszanie tych [illegible] chy gwizd P. nadto dość [illegible] k [illegible] m pate tem wydaje się być [illegible] ktron ny zestaw do [illegible] mienia kodów, przy [illegible] tego nie [illegible] raz [illegible] tworzyć elektron [illegible] wane [illegible] to się sprawdza w [illegible] Podłączasz [illegible] sig [illegible] tam [illegible]

W [illegible] wyraźna tu br [illegible] jak [illegible] lern [illegible] gnące opan [illegible] wówdzie roz [illegible] pan [illegible] k [illegible] ego [illegible] fa [illegible] wie powstała je [illegible] zdzieszt tłu [illegible] esz te ro [illegible] wie [illegible] je [illegible] jąc przy zaga [illegible] p [illegible] Nie powiem pr [illegible] jemnie [illegible] t [illegible] w [illegible] e p [illegible] je . Może wynika [illegible] ak [illegible] ie kl [illegible] rowano do m [illegible] [illegible] b [illegible] dzi [illegible] że [illegible] [illegible] tyle [illegible] mu [illegible] idące [illegible] na [illegible] [illegible] dz [illegible]

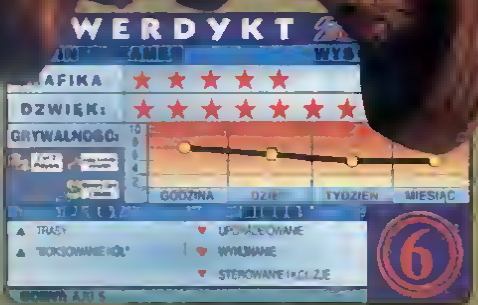
WERDYKT

GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

▲ ZRÓŻNICOWANIE AKCJI	▼ KANCIASTA GRAFIKA
▲ CIEKAWY EKWIPUNEK	▼ BANALNA FABULA
▲ STRONA AUDIO	▼ DLA DZIECI

OCENY MR [illegible]

TEST DRIVE OFF-ROAD 3



TEST DRIVE

INFOGRAMES zaczyna trzepać konkretnie rynkiem, o czym donoszę po raz kolejny. Po wykupieniu ACCOLADE, INFOGRAMES wydało kolejną edycję gry-legendy, tym razem opatrzoną cyferką '6'. Czy ma do zaoferowania coś, co by pozwoliło pisać o niej w samych superlatywach? Eh, gdyby oceniaczka była mniejsza, to być może byś się zastanawiał. Szanowny Czytelniku, a tak zdawaj chociaż ze to czynisz.

Podstawą jest to, że wykupiono licencje i to nie byle jakie, bo aż na 40 fur, m.in. Dodge Viper, Dodge Concept, Dodge Daytona Charger, Dodge Charger, Plymouth Hemi Plymoutti Prowler, Ford '99 Mustang, Ford '68 Mustang, Ford '80s Mustang GT, '55 Ford Fairlane, Ford F150 Lightening, Audi TT, Lotus Esprit Turbo, Jaguar XK-R, Shelby Cobra, Saleen Mustang, TVR Cerbera, TVR Speed Twelve, TVR Tuscan, TVR Griffith, TVR Chimaera, Aston Martin Project Vantage, Aston Martin V8 Vantage. Dobre wejście już za mną!

Tryb został wyposażony w kilka ciekawych trybów rozgrywki. Poczynając na standardowym turnieju (obstawianie kasy przed wyścigiem) przez Single Race, wyzwanie (Challenges - pokonanie danej trasy w ściśle określonym czasie), a na Cop Chase kończąc. Szczególnie ten ostatni tryb dostarcza dużo adrenaliny, jako gliniarz goniąc zadnych wrażeń cieniasów, którzy spylają przed Tobą co koni pod maskami. Generalnie wszystko rozbija się o kasę. Ze wszelkie wygrane lub pomyślnie wykonane zadania zgarniasz kapuchę, dzięki której możesz sobie pozwolić na kolejne fury i upgrade'y. I to wszystko na ten temat.

Elementem nad wyraz irytującym okazują się (literalnie) wozy biorące udział w ruchu ulicznym (przez z nowojorskimi taksówkami!). Być może motyw ten kiedyś był śmieszny i interesujący, ale zgraja głupkowatych niedzielnych kierowców doprowadzają tym razem do białej gorączki - są wszędzie i walą prosto na Ciebie, zrzadka jeno objeżdżając, co być uniknąć kolizji.

Jeśli chodzi o trasy, to muszę przyznać, że zostały one dopracowane. Same w sobie są bardzo dobre, oferują liczne rozjazdy, skróty, tunele, a świetnie odwzorowano klimat panujący w danym mieście, po którym szalejesz (Paryż, Nowy Jork, Hong Kong, Rzym, Londyn łącznie 30 tras). Te edycje TD została okraszona bezsprzecznie modelem jazdy, który wręcz trudno wyczuć i określić, a orientalne wyrażenie "arcade" nabrało nowego wymiaru. Nie bawią także "kauczukowa fizyka" oraz absolutnie niedokochane kolizje - wszystko specyficzna dla serii.

Mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić, iż ta część do "piątki" nie ma co nawet startować, gdyż urzałaby jeno pyłu i spaliny, poczuła spalić na panewce. Intro i dobra muzyka to nie wszystko, bo choć te wypadają bardzo dobrze, tak cała reszta wydaje się być... niestety. Na moją cenę ogólną w dużym stopniu rzutuje kiepskie wykonanie - to chyba jakiś żart. Tu wszystko jest kanciaste do tego stopnia, że można się pocić, a animacja... z niczym zająć. Na Split Screenie mamy do czynienia z pasztetem, nie z tej ziemi, który niczym bobki wypluwa kolejne elementy otoczenie, zaskakując pojawiającymi się tuż przed maską zakrętami! Porażka. DL nie polecam i radzę ostać Ci się przy "piątce", bo tę część można posmarować smalcem i cisnąć za psami. Ocena końcowa jest akurat [illegible] dobrodziejstwo

HIV

TRZY GROSZE

Mr. Sciera

WERDYKT

GRAFIKA

DŹWIĘK:

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ TRASY
▲ PODKRĘCANIE FUR
▲ TRYBY ROZGRYWKI
▼ [illegible]
▼ WYKONANIE
▼ MODEL JAZDY

5

OCENY: AKCJA: GAMEPLAY: MATKA:

O losach tytułu Mistrza Świata Formuły 1 na rok 99 zadecydować miała ostatnia eliminacja, rozgrywana na torze Suzuka, położonym [illegible] Soniaka Japonii Po [illegible] decyzji Trybunału Ar[illegible]wego FIA o odwołaniu wc[illegible] kierowców Ferrari po Gra[illegible] wydawało się mało się rozegrać na tym torze W tym wyścigu liczyło się tylko dwóch kierowców: hilandczyk Eddie Irvine i obrońca tytułu, zeszłoroczny czempion Fin Mika Hakkinen Jednak już na pierwszej prostej sytuacja praktycznie się wyjaśniła Hakkinen po fantastycznym starcie wyprzedził startującego z Pole Position M Schumachara, co właściwie ustawiło wyścig już do końca Mika nie oddał prowadzenia do samej mety, a Irvine zaprzepaścił szansę na zdobycie upragnionego tytułu

stołu" coś dla siebie I oto mamy na Szaraka kolejną już edycję, którą to zmajstrowali gostkowie z PSYGNOSIS Właśnie ci osobnicy mieli ciężki kawał roboty do zrobienia, bowiem ich zadaniem było stworzenie gry, która miała wymazać wspomnienie Gieczy na temat tragicznej F1 98 Ewentualna porażka dała by wtopę na całej linii co w efekcie oznaczało by masowe zwolnienia z pracy I Na szczęście w tym przypadku o porażce nie ma mowy gdyż edycja na rok 99 zmajstrowana została na medal

> o porażce nie ma mowy, gdyż edycja na rok `99 zmajstrowana została na medal

dowiedzieć się kilku rzeczy, o których nie miały wcześniej zielonego pojęcia A starzy wyjadacze no cóż, tym na pewno miny się uśmiechną I Mamy więc Hakkinena, M Schumachera i jego brachola Coultharda Frentzena i wszystkich tych którzy pomykali w sezonie 99 (jest nawet Mika Salo w zastępstwie Schumiego) Po wybraniu trasy i kierowcy udajemy się na tor - i tutaj miła zaskoczenie - twórcy gry wprowadzili coś, co powinno być w Formule 1 już od dawna Otóż przed każdym wyścigiem lub treningiem mamy podana bardzo szczegółowe informacje dotyczące pogody (temperatura, ciśnienie powietrza), co zdecydowanie ułatwia zabawę w porównaniu do ubiegłorocznej edycji Całkowicie wyeliminowano sytuację wyboru ustawienie opon 'w ciemno', teraz zawsze można wszystko dokładnie zaplanować Ach, jeszcze jedno - jest możliwość pomiąchanie w bebechach bolidu, co bardzo mnie ucieszyło bowiem nie ma to jak własnoręcznie dopiąć wszystko na przysłowiowy 'ostatni guzik' Udostępniono nam aż 6 ustawień 3 proponowane przez konsolę (na tory szybkie wolne i średnio-szybkie) i 3 do zaprogramowania własnych ustawień

Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, aby wprowadzić Was w świat królowej sportów wyścigowych Dla [illegible] młodych, zdolnych kierow[illegible] [illegible]eniem jest uczestnictwo w [illegible]elkim, obserwowanym pr[illegible]sy cyrku Startować w For[illegible] to [illegible] i potwierdzenie klasy kie[illegible] [illegible] [illegible]ki biznes i oczywiście giganty[illegible] pieniądze za [illegible]hsmisje telewizyjne, reklamy gadżety a każdy stara się uszczknąć z 'pańskiego

Po odpaleniu gry mamy dostęp do standardowych opcji w tego typu [illegible] Grand Prix, czyli [illegible] wyścig, C[illegible]nship walka o t[illegible]tura na 16 wspania[illegible] [illegible] [illegible]ungamy od razu na t[illegible] [illegible] tylko doświadczeni, dochodzi jeszcze opcja Test Drive, dzięki której można nauczyć się właściwego toru jazdy na każdej z tras Jak na F1 jest to całkiem przyzwoita ilość opcji, która zapewnia długą i pełną miodu zabawę (tryb Championship rządzi!) Twórcy gry dysponowali licencją, którą to wykrzystali w 100%. Mamy więc prawdziwe nazwiska kierowców, opatrzone fotkami, a na temat każdego z panów zasadniczych ze sterami tych pięknych maszyn podano kilka ciekawostek - data urodzenia, narodowość ilość startów i zwycięstw itp Motyw ten został mocno okrojony w stosunku do wersji z roku 98 (tam podano masę naprawdę ciekawych informacji, ale to dobrze, że w ogóle coś jest Osoby, które nie interesują się zbytnio Formułą 1, ale którym spodoba się gra, mogą

Słów kilka o grafice - muszę przyznać, że po doświadczeniach niemiłych (- z poprzedniej wersji F1 zostałem mile [illegible] Na próbę odpaliłem [illegible]naco i w tym momencie [illegible]padłem Śmiga[illegible] [illegible] [illegible]em się na tym że po [illegible] [illegible] kasyna, hotele i w ogóle całe [illegible] Bo trzeba Wam wiedzieć, że szpil ten został mieźle 'podpakowany' pod względem grafiki Goście z PSYGNOSIS ostro do pieca dowalili: oj, ostro (Hal sfajczyli wszystkie kopie F1 98) Śmiem twierdzić, że jest to najładniej wyglądająca gra o tematyce Formuły 1 a i kilka gierek z innej ligi wyścigowej ładnie by w skórę dostało Otóż tory, a więc praktycznie najważniejszy motyw, zostały wykonane czadowo Wokół trasy znajduje się mnóstwo budynków, są trybuny wypełnione

FORMULA ONE 99

do granic możliwości kibicami, "stendy" reklamowe, kilometry barierek i nareszcie porządnie wyglądające drzewa wszystko ustawione na swoim miejscu, zgodnie z tym, co jest widoczne podczas transmisji telewizyjnych, w dodatku okraszone pięknymi kolorkami, które zostały dobrane naprawdę fachowo. Przejdźmy teraz do bolidów. Każdy z teamów ma swoją określoną barwę - Ferrari krwistą czerwień, McLaren - Mercedes nazywany jest "srebrną strzałą" nie przez przypadek, Jordan obnosi się na żółto przez cały rok. I to wszystko tutaj jest, nawet reklamy są identyczne jak na prawdziwych maszynach. A bolidy to czadersko wyglądające, połyskujące w promieniach słonecznych maszyny, na "maskach" których pięknie widać refleksy światła.

> śmiem twierdzić, że jest to najładniej wyglądająca gra o tematyce Formuły 1, a i kilka gierek z innej ligi wyścigowej ładnie by w skórę dostało

Do podziwiania precyzyjnych grafików mamy "tylko" 4 kamery. Hm, mogłoby ich być troszkę więcej, ale te w zupełności stykają. Pociskając 300 km/h nieraz da się zauważyć snopy iskier, które wystrzeliwują spod bolidów i lecą na wszystkie strony. Tuż przed startem, po okrążeniu "zapoznawczym" da się zobaczyć falujące, nagrzane powietrze które unosi się nad stojącymi na torze bolidami. Przy ostrym hamowaniu/ruszaniu spod gum wydobywają się kłęby dymu (na stercie można zrobić zasłonę dymną), co wygląda bardzo malowniczo (przyspieszenie wgniata patrzałki w głąb czachy!). Skoro mowa o hamowaniu, nieraz taki nieudany manewr powoduje kolizję z inną maszyną lub z jakimś elementem otoczenia. Wtedy to istnieje spore szansa, że to urwie się kółeczko spojlerek coś się tam połamie, wygnie i zeczne nas ściągać w lewo/prawo lub zakończymy wyścig wkomponowani w bandę/żółtą oponę. Kolizje są tutaj dobrze dopracowane - rozmiar uszkodzeń zależy od prędkości i rodzaju przeszkody, w którą się "trafiło", he, he. Dzięki dopracowanemu i wymagającemu modelowi jazdy, bolidy poruszają się po torach tak jak powinny, szybko reagują na poczynania kierowcy - po prostu modal jazdy w tej grze oddaje specyficzny klimat samochód trzyma się drogi niczym przyklejony, ale już po przekroczeniu "prędkości granicznej" robi się gorąco i bryka, zaczyna myszkować po torze. Aby wygrywać, trzeba nauczyć się pewnych odruchów i niektóre rzeczy wykonywać automatycznie. Zbyt długie trzymanie hamulca kończy się efektownym spinem wokół osi. Bardzo liczy się tutaj ocena sytuacji na torze i właściwe reakcje na poczynania innych kierowców (szczególnie w trybie Hard i Expert). Zdarza się, że podczas wyścigu samochód jednego z konkurentów "wysypie się" tuż przed Tobą i w kłębach dymu zatrzyma się pośrodku toru. Wtedy należy zręcznie go ominąć. Na całe szczęście konsolowi przeciwnicy jeżdżą w rozumny i pozbawiony przypadkowości sposób. Blokują zawodnikom drogę, polują na dogodną sytuację, słowem są przeciwnikami wymagającymi. Przyjemność z jazdy podnosi w miarę płynna animacja (choć czasami się rwie). Na koniec pozostaje mi jeszcze napisać co nieco o dźwięku, który to jest standardem w tego typu grach - odgłosy silnika, pisk opon, odgłosy uderzeń, mruk w manusach - nic nowego, ale na wysokim poziomie.

> wydać dwie banie za ten tytuł to nie grzech

Fanów F1 chyba nie muszę dłużej namawiać do zakupu tej pozycji, a Graczom nie kojarzącym tematu - [illegible] nadzieję, że [illegible] wypożyczy [illegible]szpil, o [illegible] podob[illegible] dwie bani[illegible] tech.

ACE

WERDYKT

	PSZCZÓŁKI	WYGRYWA!
GRAFIKA:	★★★★★★★★	
DŹWIĘK:	★★★★★★	
GRYWALNOŚĆ:		

PLUSY
- ▲ OPRAWA GRAFICZNA
- ▲ DBAŁOŚĆ O DETALE
- ▲ LICENCJA ROBI SWOJE

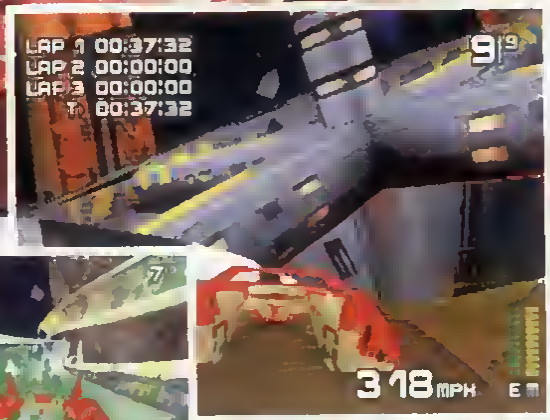
MINUSY
- ▼ WTÓRNOŚĆ

KILLER LOOP™

MOJE TRZY GROSZE

Gra ewo sprawia przyjemne pierwsze wrażenie. Bardzo dobrze się to ogląda, ale grało już z wieloma podobnymi pojazdami. Ten ja nazd zachowuje się jak samolot myśliwski! Ale że to gra zręcznościowa, przy niektórych zjazdach nic szkoda poświęcać do gry. Trasy są nawet za bardzo powyginane - osobiście nie widzę nic poza celowaniem pojazdu. Mu zic - bardzo nijakawy.

Kuli



Future Racery to jest to. Po dość długim okresie nierobstwa (pad mi koneczka nie miałem na czyt grać) zadzwonił Scera i powiedział mi, że jest gra a'la WIPEOUT o wapca, t KILLER LOOP się zw KILLER LOOP? A pamiętam na Game On prezentowali tenże tytuł i wyglądał całkiem całkiem tylko zrezygnowano z pierwotnej nazwy - MAG3.

Właśnie Scera "trochę" się pomylił porównywanie tej gierki do WIPEOUTa byłoby cz ką zbrodnią. Jedyne co przypomina tu ww potrzeby, to "prawy i lewy" hamulec a poza tym maszynki którymi tu targamy jak po szynach, lecz charakterystycznego "bujania" bolidem tu nie uświadczysz. Developerom KL śnią się chyba gry PSYGNOSIS po nocach, ponieważ można też zapychać po ścian zupełnie jak w ROLLCAGE. Ale to jakżeby inaczej i pod tym względem produkt PSYGNOSIS rządzi. Możliwość ta nie jest wykorzystana w należytym stopniu, a poza tym limitowana ilością zbieranej w tym Teraz hamu W WIPEOUT łady pojazd reaguje na ich użycie w inny sposób, tu? Hehe - pojazd robi coś jak strafe w grze FPP sposób w jaki pojazdy jeżdżą pozostawia wiele do życzenia - skrzyżowanie tatrzak (wygląd z trolejbusem (model jazdy).

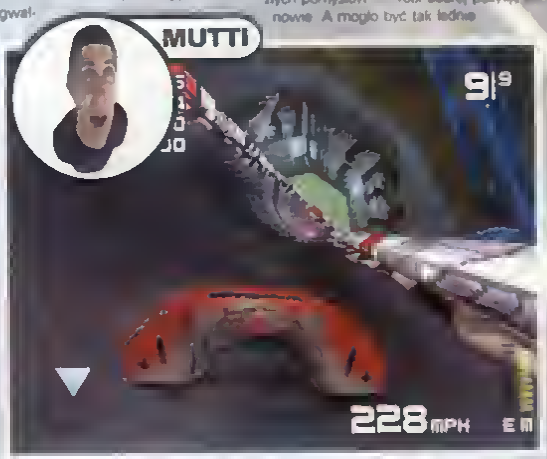
Tryby rozgrywki także pozostawią wiele do życzenia tylko Championship i Time Trial! Wyjeżdżasz Championship, penetrujesz rekordy w Time Trialu (wątpię będzie Ci się chciało) i na tym koniec. Słabo bardzo fakt, że jeżdża się w kilku różnych klasach (zapewne nie wiecie skąd ten pomysł...), ale i tak nie wystarcza to na długo.

Od grafikę natomiast (jak już wspominałem) nie jest tak źle. Uwagę zwraca bardzo ładnie wyprofilowana "jezdnia", z którą cały czas coś się dzieje - prze pasów" itd. Czasami jedzie się po takich wybojach, że prawie nic nie widać, tak rzuca. Są też nawierzchnie półprzezroczyste które ładnie urozmaicają asfaltową szarość. Poza trasą jest mnóstwo obiektów 3D - budynki rozstawione, mosty – wszystko to robi duże wrażenie. Jedyny poważny zarzut do grafiki to dość uboga paleta kolorów - np. na Marsie wszystko jest rdzawe jak okiem sięgnąć.

Torów mamy całem. Pierwsze nie sprawiają najlepszego wrażenia ale dalej jest lepiej i lepiej, chodź bez rewelacji. Ostatnie trasy są dość zakręcone (co bardzo lubię), ale w dość dziwny sposób. Brakuje im, jak by to określić, 'stylu', który ma kultowy racer PSYGNOSIS. Na przykład w niektórych momentach designerzy napchali tyle fałd garbów i muld, że w ogóle nie wiadomo o co chodzi. Za to bardzo podobają mi się momenty gwałtownych zjazdów w dół (szybkie jak we wspomnianych "kolejkach") podczas których flaki naprawdę podchodzą do gardła. Fajny jest też motyw z barykadami w okrągłych tunelach - suniesz po podłożu, lecz drogę grodzi C mur, który omijasz jadąc po suficie. Tory trzymają więc fason, chociaż o wielkiej rewelacji nie ma tu mowy.

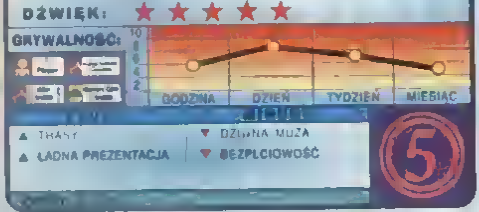
W większości futura racerów możemy czymś przyjrzeć w przeciwnika - nie inaczej jest w KILLER LOOP. Niestety tu znowu jest cienko. Tylko szmiec rodzajów a i to bez rewelacji. Miny, pałona, turbo, rakiety laser i naprowadzane pociski. Nic ciekawego, także pod względem wizualnym.

Na koniec zostawiłem sobie ścieżkę dźwiękową gry. Toż to bednew nieprzeciętny! Jakieś bardzo umcy-umcy - bez powera. Muzyka jest bardzo słaba, a odgłosy niewiele lepsze (dźwięk silnika to zdecydowanie szczyt). Tym oto sposobem doszedłem do najwyższego mankamentu tej gry jest bez "ja". Pary niezłych pomysłów robi dobrej pozycji, nowe. A mogło być tak ładnie.



WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	



SUPERCROSS 2000

EA SPORTS

TRZY GROSZE SZERYFA

Chciałbym stanąć w obronie tego tytułu, bo tak niskiej oceny się nie spodziewałem, ale jedyne ciepłe słowo jakie mogę rzec pod jego adresem odnosi się do komentarza (wiadomo - EA). Cała reszta to pedalstwo, jakiego dawno nie widziałem. Kolizje? Coś w tym stylu. Sterowanie? Ghe, ghe. Grywalność? Gdzie?

Mr. Sciera

We wstępie wyjaśnimy sobie jedno, otóż cross dzieli się zasadniczo na dwie kategorie: pierwsza to stanów motocross, a zatem uwijanie się na torach, bazujących na naturalnych zwyrodnieniach terenowych, z kolei supercross to ... polegająca na stawianiu czoła przeciwnikom w hali, na specjalnie ... torach. Teraz już wszystko jest jasne, nieprawdaż?

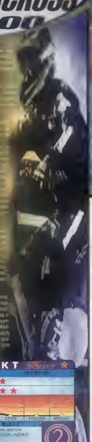
Kolejną to próba zabawienia Cię motorami, które powodują mimowolny ... dosiadających je zawodników. Jeśli chodzi o dostępne tryby rozgrywek, to ... w... hm, jedynie w Season, a więc masz niezbyt duży wybór, hehe! Do ... Freestyle, w którym to na arenie ze specjalnymi nasypami możesz ... triki ("No footer", "No hander", "Knock knee"). Żenada.

Choć tras uraczysz tu dość wiele, bo ... to wszystkie są do ... podobne, różnią się tylko układami zakrętów i tłumem! Wiem, w tej ... można niewiele wymyślić - licencja zmusza do odwzorowania ich w ... metr po metrze, co zostało wykonane z należytą precyzją, ale... Żenada. Model jazdy - ten wypadł bardzo kiepsko - jest nienaganny. Motory ... wychylenia gały z dużym opóźnieniem, a pokonywanie zakrętów ... wiele kłopotów (sterowanie cyfrowym "krzyżakiem" to całkowite ... nieporozumienie). Zawodnik często blokuje się w niewidzialnych ... pewnym czasie dość gorąco można dostać. Żenada. ... spotkań na zakrętach możliwe jest gruchnięcie w przeciwnika z ... tym, że ten spada ze swojego stalowego rumaka i ryje pyskiem po torze, co komentatorzy wiją się w spazmach, piejąc od rzeczy, że "W... to chodzi". Upadki - zjawisko niezwykłej komiczne w ... już zdarzy Ci się w coś przygrzmocić pędząc ze zbyt dużą ... ew, nie schowasz kopyt odpowiednio szybko po wykonanym ... możesz zrywać boki - zawodnik w pozycji embrionalnej ... na glebę, jakby był drewniany. Żenada.

... zwata z tego. No tak, ... jak pięść Galicy - ... lecą (ech, Ziggy Regalski daj ciała...) - a zawodnicy ... prawdopodobnie zostały wyczesane ... firmy ... (pamiętam "Hejhopsa"). Zauważalna jest także zdecydowana ... tekstyczna - pełują szarobure ... Żenada. Animacje ... swoją płynność, a na Split Screenie nic nie traci ze ... Muzyka występuje tylko w menusach - słabo wpada w ucho, ... uzdol-nienia wydziwnawy to ... Odgłosy wydawane przez ... silniki przypominają kwiczenie wieprza ... dzonego na ubój. Wszystkie porażka.

Po dwóch godzinach spędzonych przed konsolą miałem absolutnie dość tego twora i jedynie mają wrodzona ... upartość pchała mnie dalej. Jeśli planujesz nabycie jakiejś gry traktującej o tym sporcie, to ... na ... polecam ... CHAMPIONSHIP MOTOCROSS ... A SUPERCROSS 2000 to ... ZENADA!!! Najgorsza to gra w tym EA, ... !!!

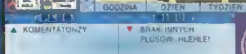
HIV



WERDYKT

EA SPORTS	WYDAWCA
GRAFIKA:	★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

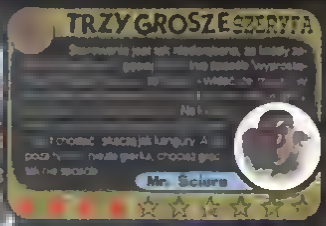


PLUSY	MINUSY
▲ KOMENTATORZY	▼ BRAK INNYCH PLUSÓW. HEHEHE!

OCENA: 2

RUNABOUT-2

Digital Works | CLIMAX ENTERTAINMENT | 1999



D

pozycje na to odzwierciedla w mniejszym lub wiekszym stopniu od utartych kanonów co to nie mozna ich dokladnie sklasyfikować. Dokladnie taką grą jest RUNABOUT 2 - saurinięty tytuł traktujący o "wyścigach samochodowych z przymrużeniem oka".

Generalnie rzecz ujmując jest to gra przygodowa, w której poruszasz się samochodem lub innymi pojazdami zmechanizowanymi. Do wyboru masz kilka fur (m.in. Alfa Romeo, popierdujący motorek, Nissan jakiś, Renówka...), którymi musisz sscigać się miedzy. Sscigać dlatego, iż wszystkie misje sprowadzają się do dotarcia we wskazane miejsce w określonym czasie. A musisz wiedzieć, że nie jest to łatwe i na pierwszy rzut oka wydaje się niemożliwe. Przedzierając się przez ulice, musisz wyminąć upierdliwych współużytkowników dróg publicznych, którzy gramolą się jak muchy w smole, a i zajeździć Ci drogę uwielbiają. Wracając jednak do głównego wątku, w tej pozycji najważniejsze są wszelkie skróty, dzięki nim najłatwiej wykonanie poszczególnych misji. Aby np. nie objeżdżać wielkiego hangaru musisz przeprawić się przez niego, terroryzując śmiertelnie niebezpiecznie dłubiących skurczybyków przy jakimś samolocie, rozwalając przy okazji wszystko co stanie przy przejeździe na Twojej drodze. Plus - miejsce wydawać by się mogło przeznaczone do testowania i oglądania pięknych ciał, także posłuży Ci za idealny skrót, a że rozwalisz przy okazji budkę "telefonika" i spowodujesz, że ilość w pojeździe nie zdąży pokleić części wierzchniej garderoby, to już inna sprawa. Non stop sprzed Twojej przedniej maski uciekają z przerażeniem spanikowani ludzie, miło dziwnie to czynić.

Celowym utrudnieniem jest fakt, iż jakiś miłe mamie wyśmiewać dowolnym pojazdem. Jeżeli zatem nie podoba Ci się ewentualność tranowania Jumbo Jeta małym dwuśladem, możesz tego dokonać śmiałem - co by się czuć pewniej. Poza tym, możliwe jest tuningowanie pojazdu. No, "tuningowanie" to może zbyt szumne określenie, ale jest faktem, iż można zmienić charakterystykę zawieszenia, parametry opumienia i hamulców - wszelkie zmiany są łatwo wyczuwalne podczas jazdy po ulicach i mają niebagatelny wpływ na "kolorfeel prasy".

Wszystkich zainteresowanych dla naprawy [illegible] w [illegible] odsyłam. Otóż motorkiem jesteś w stanie bez większych problemów rozwinąć [illegible] km/h, oczywiście sam wyłuskuje w powietrze na ok. 10 metrów w górę, po czym spada na jezdnię i jazdy nigdy nic się nie stało - [illegible] przy jakiejś.

Grafika nie jest najgorsza. Ok, prawda samochody i otoczenie nie grzeszą wyjątkowymi ale zazwyczaj poligonami, ale niektóre scenerie są bardzo kolorowe. Do tego dochodzi niezabolina ilość FPS-ów (to animacja ostro hasa, te znów solidnie zwalnia), a ostra muzyka pasuje do klimatu, choć nie zaskakuje swoim brzmieniem.

RUNABOUT 2 to gra [illegible] pomysłowa, oczywiście [illegible] dająca pewien "[illegible]". Pesymistowie, nieco negatywnie [illegible] z czasem mi się [illegible] znów wracam - [illegible] mówiąc ok. Szczerze mówiąc, nie polecam Ci [illegible] przyjaciół, gdyż mimo [illegible] się na zawiedziony [illegible] godzinach zabawy. Niestety, taki jest życie... [illegible] życiowym przykładem [illegible] jak dotąd, zresztą [illegible] się rozumiem ich w tym przypadku, gdy na [illegible] tylko ten pomysł nie przeraża.

HIV

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★
DZWIĘK:	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

▲ WARIACTWO
▲ DYNAMIKA
▼ SZYBKO SIĘ NUDZI
▼ GŁUPIE, NAWET NIE ARCADE'OWE KOLIZJE

OCENA: 5

TWISTED METAL 4

MYSZAQ

o Matko! Co to się d...? Stoję so... ...e grzecznie w kolejce do sklepu, ... to banda głupków wiejskich za... jeżdża jakimiś odpicowanymi furami, dieho ostrzecz z głośników, w środku ... san "dresik, skórka i komórka". Przyjeżdżają trzy samochody, a zaraz czwarty nadciąga - zapewne szef całej "mafii". Jako że dusia jakoś wtedy opuszczała ów sklep, monopolowy zresztą, bandzior ostrzelał posterunkowi zaczepiającemu prawo kumplami i zapewniwszy z hukiem. Zrobił wjazd na rezerwy. Tak przy...fangolił w wysoki krawężnik, że mu felgi rozwaliło, a i lakier na drzwiach trochę ucierpiał. Ale tak to bywa, jak się jest hersztem wiejskich głupków. Przecież napierw trzeba w domowym zaciszu zwoty na rezerwy potrenować! Myślisz, że nowo-wydany TM4 nadaje się do tego? Sprawdźmy to!

TRZY GROSZE SCENARZYSTY

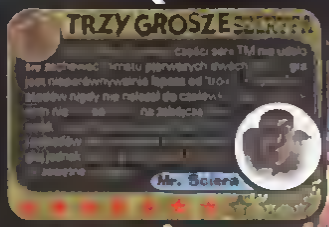
...części serii TM nie udało... ...ze zachować klimatu pierwszych dwóch... ...gra jest niepodrównywania lepsza od "tro... ...kiedyś nigdy nie należał do czołówki... ...nie ... na ... ...na zakończenie...

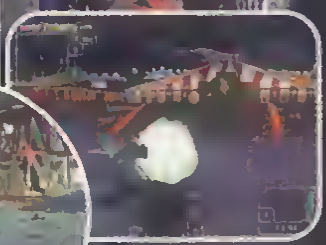
Mr. Sciera

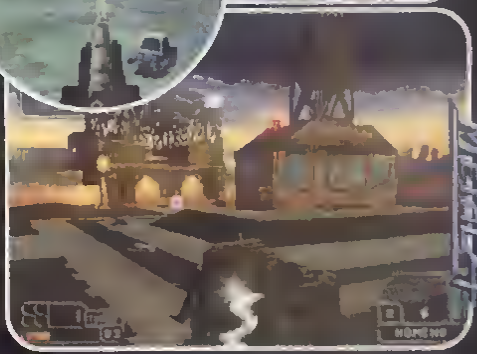
Zła sława części trzeciej bynajmniej nie wyrobiła dobrego imienia tej produkcji, toteż programiści ... na wszelkie możliwości odkowinie, że tym razem nie pokpili sprawy. Jeśli ... hciałby sprzedać ten tytuł, ciężko ... Tak więc Inno wypo... ...a nawet celowe, zrobiono je jednak ... jącym. Sama rozgrywka z kole... ...o zmieniła się nawiast na lepsze, wciąż pozostając samochodowym Deathmatchem, ozdobnymi zmiganiami zmodelowanych światów, co ta chyba wypaczonej nagrodę głównę na tej loterii - spełnienie jednego, dowolnego życzenia. W końcu developerzy mogli zmienić koncepcję gry od nowa, ... ale tak, bo innego nie wyszłoby.

Enigma najprawdopodobniej podnosimy. Bo w ... że jest on najlepszy ... nowe, nigdy nie uwierzę. Co wyniku z powyższego - grafika uległa poprawie; ale do PSXowych wyżyn to jej wciąż jeszcze daleko. Dyskusyjne wciąż lokacje zostały pewnie, co należy zaliczyć na plus, bo żadnej przyjemności nie odnajduje w robieniu zadymy w ciasnych ciągach dżungli! Niestety już sam design poszczególnych ... napet jest bardzo nierówny, pozostawiając tym samym wiele do życzenia. Odnajdziesz tu bowiem areny wielopoziomowe, z wieloma skrótami, zjeżdżalniami, jakimiś ... i konstrukcjami ale rozwalenia, a jednocześnie dane Ci będzie nudzić się jak święta w szybkim chlewie na planszach niemal całkowicie pustych, pozbawionych większego "zainteresowania" terenów. Niestety tych drugich jest więcej... Kolejna sprawa to prędkość animacji, która przy 2 - 3 pojazdach na ekranie ciągnie nawet sporą ilość klatek tak, że ... ale już przy większej zadymie kompletnie wysiada szarpiąc cało. Programiści się nie postarali. Sam design tur prezentuje się z kolei przyzwoicie, szczególnie krzyczą tutaj mapy, jak budowle; Mini Monte czy furgonetka z wielkim tornadem na dachu. Niestety model jazdy to inna para szarpet jest dziwny, choć zresztą powiedziałbym znutno-okrutnie czego dokładniej mu brakuje. Chyba żmudno tu bezwładności, a i lekka kolizja to czasem kosmos. No wszystkie fury są zdrowe za mało - na jednym pasie drogi spokojnie mieszczą się dwie. Złe proporcje, panowie!

Zaletą jest klimatyczna - arena niekiedy tanie w mgłę oprócz, bowiem ekspresje to developerzy wyśmienity sporo, a przy tym całkiem ładne - ... Niestety dodać. Do tego dodano jeszcze, tradycyjnie zresztą już, tryb Deathmatch na Split Screenie aby tym samym wybuchową miesankę zwiększyć. Nie pewien, z kumplem walczy się w nim przyjemnie, ale animacja potrafi czasem skutecznie zniechęcić. Cóż więc mogę Ci powiedzieć o nowym TWISTED METAL? Nie pewno jest lepszy od swego kosmicznego poprzednika, ale o to akurat nie trudno (na dzień dzisiejszy dałbym TM3 ok. 4/10). Niestety TM4 nie wiąże wyżyn samochodowych zapadziewek, toteż taki VIGILANTE 8 czy ROGUE TRIP zostawiają go w tyle. ... wacha spaliny podczas gdy on sam wyłapie wszystkie laski stojące na trasie







WERDYKT

GRAFIKA: ★ ★ ★ ★ ★ ★

DŹWIĘK: ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GRYWALNOŚĆ:

▲ EKSPLOZJE
▲ MUZYKA
▲ LEPSZY NIŻ TM3
▼ NIERÓWNY DESIGN AREN
▼ SZARPIĄCA ANIMACJA
▼ MODEL JAZDY

OCENA: 6

CoolBoarders 4

Wraz z [illegible] tarłem serii COOL BOARDERS pojawiła się nowa gałąź gier sportowych - symulatory snowboardu. Gałąź ta rozwijała się bardzo dynamicznie i zwawo, a kolejne części COOL BOARDERS sprzadawała się lepiej niż w obozie wojskowym "panie łakkich". Przyszło jednak SONY wszystko w drobny mak rozpierdzieliło. A co? Wszak kasa [illegible] się przede wszystkim SONY więc zagarnęło licencję na ten tytuł ale tą historię z pewnością znasz. O ile jednak trzeci CB który wyszedł spod ich rąk ok. rok temu był całkiem udany, o tyle kolejny czwarty jest niesmacznym zartem, pomyłką jakąś.

Przyznam jednak że początkowo tytuł ten bardzo mi się spodobał. Dlaczego? Intro - oto odpowiedź. Dynamiczne i najlepiej zmontowane jakie dotychczas przyszło mi oglądać. Digitalizowany filmik [illegible]. Chłopaki efektownie mieszający na deskach, wzbijający białe obłoki puchu, walący ciężko zakręcone triki np. jeden z nich skacze nad jezdnią, przy okazji kręcąc jakiegoś [illegible] za drugi już obsuwa się po zboczu wśród [illegible] - wciąż jednak nie zmierzonych. Tasa wprowadzenie daje niezłego kopa, każdy chce zostać boarderem nawet mój kumpel kadłubek co go pociąg w dzieciństwie przejechał wolał niż do sanek przywiązać. Szkoda że reszta jest już makulaturą [illegible] dodatkiem choć przecież [illegible] być odwrotnie.

Jak na kolejny sequel przystało - prawie nic nie zmieniono a [illegible] po [illegible]? Wygląd tras jest [illegible] identyczny w [illegible] trzeciej. Tekstur do opisania śniegu użyto chyba takich samych oczywiście to tylko moje zdanie bo developerzy [illegible] mogą zaprzeczyć, ale wypada zwrócić uwagę [illegible] trochy na tereny wygładzone przez ratrak" wygląd [illegible]. Jedyną większą nowością jest zróżnicowanie twardości śniegu. Wjeżdżasz bowiem na obszary nie ubitego puchu miękkiego śniegu a Twój [illegible] się zapadnie. Niby dobrze bo to [illegible] do wiernego oddania realiów jazdy na desce na nieprzetartych szlakach [illegible] sem i po łydki w śniegu [illegible] aż po szyję? Tego jeszcze w życiu nie widziałem [illegible] take czary w COOL BOARDERS [illegible] dziennym. Dla mnie to totalny [illegible]. Gene [illegible] więc w oprawie nie widzę większych zmian [illegible] przesunięto horyzont, ale to i tak niewiele [illegible] pałwie nie przypadł mi do gustu design tras - ciasne małe i bez [illegible] zatem wykonywanie [illegible] przeznaczonych do tego skoczni. Zero freestyle'owania [illegible] rajcowności. Do tego dołącz jeszcze tandetnie wykonanych [illegible] podczas czesania trików a opłujesz nowego CB tak jak ja. No to razem tłu tłu, hasiark.

Czwarty CB kompletnie mnie rozczarował, a na 989 STUDIOS patrzę z coraz większym obrzydzeniem - mam ochotę zrobić na nich coś, co robi się po długim dniu i kilku posiłkach. Ale mniejsza z tym. Pozycja ta jest choler nie wtórna i nie radzę jej nikomu kupować nawet fani "trójki" nie mają tu czego szukać. W kwiecie PSX'owych snowboardów przez ten rok [illegible] wydane CB3) podn[illegible] poprzeczkę wysoko i należałoby o tym pamiętać! Jeno strona audio wyłrzymała jakoś konfrontację z czasem przygrywa nawet fajny ostry i dynamiczny mjuzik czego, niestety o zjazdach nie mogę powiedzieć. [illegible] podoba [illegible]

WERDYKT

989 STUDIOS — SPORTOWA

GRAFIKA ★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ: GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

PLUSY

- [illegible]
- MULTI

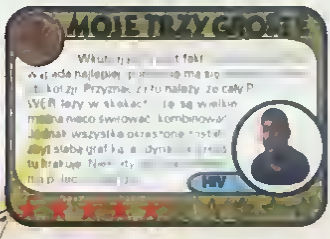
MINUSY

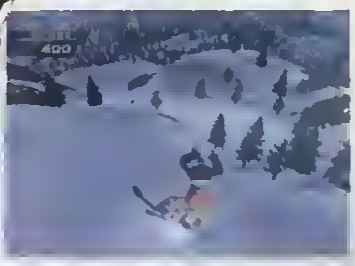
- WTÓRNOŚĆ MAKSYMALNA
- BRAK DYNAMIKI
- "SZTYWNY" ZAWODNICY

5

Piła

SNOWBOARDING





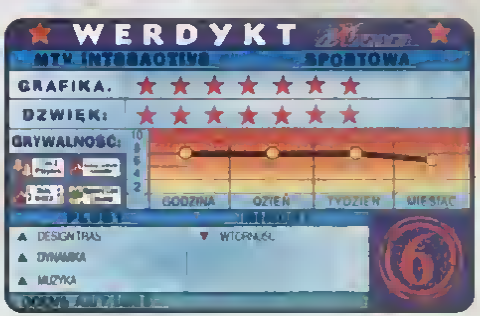
Oto historia pewnej gry. Gry zapowiadającej się przeciętnie, wręcz słabo, która jednak uratowała awą jakość, ale kosztem oryginalnoaci - przejęła bowiem narzucone wzorca. O co chodzi dokładniaj? - luknij w ten tekst. [Myszeq, o co kufka chodzi? - Mr. Ściera]

Siedząc lennie na kanapie, jedną ręką ładując kolejną tony chipsów a drugą zmieniając kanał, telewizyjna z pewnością nie raz zetrzymałeś się na stacji MTV, co by popatrzeć na jędrne tyłki J. Lopez czy na nowe silikony B. Spears. Wiedz zatem ze teraz już nie będziesz musiał wyłączać konsoli co by móc logos MTV zobaczyć. Oto bowiem ukazał się nowy snowboard ay gnowany licencją właśnie tejże firmy. Niestety nic z tych rzeczy więcej, poza logosem zobaczyć Ci sir, nie uda, co innego usłyszec.

Od ostatniego mojego kontaktu z tę grę na tego rocznym ECTS-ie wiele się zmieniło. Item prezentowano jeszcze wczesną betę. Otóż do prac nad tym tytułem włączyli się goście odpowiedzialni za całkiem niezły PSX owy snowboard pt. X GAMES PRO BOARDER i teraz produkcja nabrała rumieńców. Po pierwsze tak jak we wspomnianej pozycji trasy są bardzo rozległe. W Londynie były to jeszcze tory typu "rynna" czyli jedna wąska ścieżka zjazdowa ograniczona po bokach ale jak widać w finalnym produkcie kompletnie zmieniono koncepcję. I dobrze! Jeżdżąc na desce powinienem czuć się jak najmniej ekrepowany bo powinienem czuć się wolny! Wyobraź sobie więc moją radość kiedy przypadkowo na pierwszej trasie wyskoczyłem poza płotek okalający prawą stronę stoku a tam dalej była trasa. Zupełnie nowy odcinek! Wdzięczny więc jestem designerom za takie podejście do tematu. Szlaki są bardzo rozległe, pełna skrótów i rozjazdów, dzięki czemu śmiga się po nich bardzo przyjemnie. Teraz możesz jeździć i jeździć, a i tak nie uświadczysz żadnego sztucznego ograniczenia niewidzialnego muru. A do tego uporano się z błędami znanymi z PRO BOARDERS - poligony już się tak nie chrzanią, a tekstury ładnie, bez większych zgrzytów opisują śnieg. Poza tym rozgrywka, o w tym również system wykonywania trików, zyskała od czasów ECTS-u na dynamice oraz intuicyjności. Zbliżono je bowiem bardziej do wspomnianego tytułu – kamerę zawieszono dość daleko od zawodnika przez co łatwiej zorientować się na trasie. Po trzecie dodano postaciom trochę poligonów, toteż wyglądają bardziej naturalnie. Jednym słowem upodobniono tę pozycję do PRO BOARDER, przy okazji wykluczając stare błędy tego tytułu dzięki czemu uratowano raczej kleprawą wersję MTV SNOWBOARDING chłopaków z THQ. Ale czy tak mają powstawać gry? Nie starać się wnosić niczego nowego?

Z jakiej racji gra ta nosi logo MTV? Ano oczywiście z racji muzyki, które powinna urywać łeb, być naprawdę ostra. I jest... ale znowu nie taka niesamowicie odwelona jakiej można by się spodziewać. Grają wprawdzie takie, związana ze skate- i snowboardingiem kapele jak Ministry, Joi, Fear Factory czy Lag Wagon ale generalnie brakuje im większego powieru, brzmią dobrze ale nie wywalają w kosmos. Mogą po prostu za dużo się spodziewałem. Poza tym MTV SNOWBOARDING oferuje możliwość gry dwóm Graczom na podzielonym ekranie, co jest oczywistym standardem jeśli chodzi o symulatory dechy. Kolejną opcją mającą przyciągnąć potencjalnego klienta jest edytor tras, przez tę nawet przystępny w obsłudze pozwalający opracować sobie swój wymarzony tor. Ot, to tyle w kwestii dodatków.

M T V SNOWBOARDING jest pozycją udaną potrafiącą zająć potencjalnego Gracza. Ma ładną grafikę (szczególnie ekscytują nocne zjazdy), niezły muzyk, przystępny system czesania trików, a jednak odejmuje jej jeden punkt z oceny ogólnej za odtwórczość mianowicie. Gra bowiem choć ładna, jest zlepkiem cudzych pomysłów stanowi tylko trochę ulepszoną "kalkę" PRO BOARDER, co nie jest przeze mnie mile widziana (brak rozwoju). Co by to było gdyby wszyscy tak postępowali?



EA SPORTS

KNOCKOUT KINGS 2000

W przeciągu ostatniego roku boks stał się w Polsce bardzo popularnym sportem. Różne stacje telewizyjne z większą częstotliwością zaczęły transmitować te acz nietransmitowalne walki pojedynczych [illegible] a pierwszego KNOCKOUT KINGS także [illegible] była związana z tą dyscypliną, przedstawioną [illegible] komputerowych [illegible] chyba właśnie teraz osiągnął [illegible] pogeum na ostatni kwartał tego roku. Stąd, [illegible] zowali przypadły aż trzy produkcje - READY 2 RUMBLE, PRINCE NASEEM BOXING i właśnie recenzowany KNOCKOUT KINGS 2000.

Bardzo [illegible] poczyło mnie posunięcie ELECTRONIC [illegible] KK2000 niemalże nie ma związku z całkiem dobrym poprzednikiem, ponieważ zmieniono system walki [illegible] biorąc, wszystko "chodzi" teraz dużo szybciej i jest więcej nawalania niż w poprzedniej części. Ten ostatni element [illegible] tą pozycję ilość wyprowadzanych w pojedynczej rundzie ciosów przerywa nawet w pełni arcade'owego READY 2 RUMBLE A [illegible] KK2000 i [illegible] do tej pozycji, gdyż cięże pozostaje w nim pomiar symulacji i realistycznego przebiegu spotkania bokserskiego. Postacie zostały [illegible] olbrzymią liczbą ciosów. Ogólnie rzecz biorąc podstawę stanowią cztery przyciski z namalowanymi znajomymi figurkami. Jednak można je łączyć nie tylko z odpowiednimi kierunkami, ale także z każdym z R-ów i L-ów przez co niektóre zagrania wymagają nawet wciśnięcia czterech klawiszy naraz! Jeśli dołączyć do tego lekkie combosy i nieprzepisowe zagrania (strzał z bani, wyjazd z łokcia i kutowanie w jajka) to wychodzi tego ogrom. Zresztą sporo kombinacji daje się tak na przeprogramowane przy których wciśnięcie dwóch klawiszy odpala długą serię, jak i konstruowane z pojedynczych strzałów. Nie zapomniano także o różnego rodzaju unikach i walce w klinczu, przez co nie można mieć nawet NAJMNIEJSZYCH zastrzeżeń do [illegible] jakimi dysponuje bokser. Jest wszystko, co byśmy chcieli. Zmieniono także nieco reguły rządzące kondycją postaci. Pozostałe tu wytrzymałość, lecz siła na zadawanie ciosów już nie jest warunkowana odnawiającym się w miarę szybko paskiem który jest zawsze pełny na początku rundy. To znaczy taki pasek jest, ale potrafi towano go zdecydowanie inaczej, gdyż jest to długi wskaźnik, który regeneruje [illegible] powoli po prostu musimy teraz się rozkładać na cały mecz, a nie na pojedynczą rundę. Chyba że będziemy grali Slugfest, w którym ciosy wyprowadzane są zawsze z maksymalną siłą, a trafione nabijają specjalny wskaźnik, który po całkowitym wypełnieniu umożliwia odpalenie spektakularnej mega super plomby.

MOJE TRZY GROSZE

Realizm grafika i oprawa dźwiękowa wynagrodziły tą pozycję na wyżyny gier sportowych. Można się przyczepić do braku czołowych "okładaczy ryjów" w boksie zawodowym (Tyson, Michael Grzywiński...) jednak opcja Career pozwala w pełni o tym zapomnieć. Najlepszy boks na PSX!

Gamera

Zgodnie z zasadami [illegible] finansowymi EA, tytuł ten zawiera prawdziwych, żywych z ringów bokserów. Jednak w tej kwestii można ponarzekać - wprawdzie mamy takie sławy jak parka Lewis/Holyfield, ale brakuje chociażby Trinidada, Goloty, Michalczewskiego czy Mike'a Tyson a [illegible] jako

mogli go wrzucić chociaż do Slugfest'u. Ale można znaleźć wiele historycznych sław, jednak z pewnością większości z Was to nie będzie ruszało. Powala natomiast grafa - tylko spojrzeć na zdjęcia! Widać opuchnięte policzki i oczy, pęknięte łuki brwiowe, siniaki na postaciach nie spotkasz widocznych pikseli, a ich zachowanie jest co najmniej naturalne. Wprawdzie raz się zdarzyło, że po jednym [illegible] gość zrobił salto w tył i spadł na klatę, ale okoliczności wszystko tłumaczą - to był tryb Slugfest, w którym klapsem jakiegoś gościa lekkiej wagi mam mistrzem wag ciężkiej !!!

Gra jest bardzo dobra - kamery często robią zoomy co podnosi spektakularność. W dodatku dwa wspaniałe tryby treningowe własnego bok[illegible]sera i rozgrywane walki historycznych przedłużają żywotność tej pozycji. Bardzo dobre alternatywy dla READY 2 RUM[illegible]BLE

WERDYKT

SPORTS — SPORTOWA

GRAFIKA	★★★★★★★★
DZWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

PLUSY
- DYNAMIKA
- ZAPLECZE
- OPRAWA AV

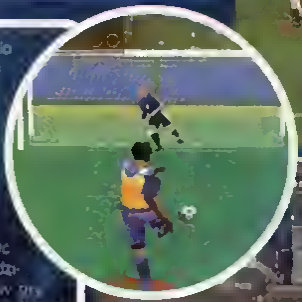
MINUSY
- CIUT ZA DUŻO NAWALANIA
- BRAK NIEKTÓRYCH BOKSERÓW

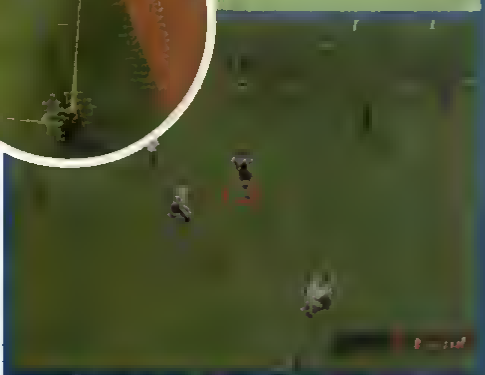
Pita

UEFA STRIKER

MOJE TRZY GROSZE

Luki





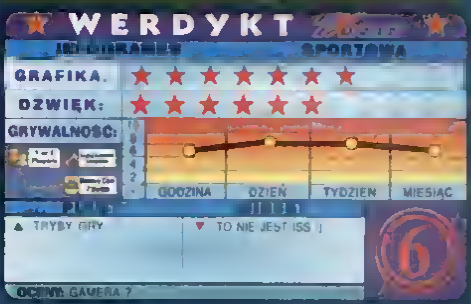
Po odpaleniu gry pierwszy nasz krok skierowałem do menu wyboru drużyny, co by sprawdzić czy są "nasi". I tu mały szok - nie ma drużyn narodowych. Nie ma?! No, niezupełnie. Za chwilkę sprawa się wyjaśni. Aby odblokować dostęp do narodowych jedenastek, należy zaliczyć kilka testów. Każde z tych ćwiczeń polega na wykonaniu 10 zadań. Im więcej zadań zaliczymy, tym lepszy certyfikat wpadnie nam w łapki. A zdobycie tych certyfikatów odblokuje nie tylko drużyny narodowe, ale i inne tryby rozgrywki. Same zadania, które [illegible] w [illegible] są dosyć ciekawe i mamy tu trening [illegible] prawdziwym kiksem bramek, [illegible] i [illegible] - to może nie [illegible] przydadzą się później, o ile [illegible] W miarę miłą i ciekawą [illegible] (rozmieszczenie [illegible] zadań za [illegible] a [illegible] nie miałem żadnych problemów ze [illegible] W UEFA STRIKER inaczej rozwiązano motyw wykonywania 'wolnych' i 'rożnych' - tu widzimy strzałkę, z pomocą której dośrodkowujemy piłkę do celu; i jest to spowalniające [illegible] w grze piłkarskiej. Ciekawie rozwiązane sterowanie [illegible] w pełni [illegible] Lepiej się tu nie przyzna [illegible] Zawodnik z [illegible] pokaźnym gem-turem zagra [illegible] 'wślizgiem' czy przy [illegible] oponenta. Piłkarze wyskakują do główek, [illegible] Nie skąpią się na strzałach. Mówi [illegible] w UEFA STRIKER wprowadzono element timingu - [illegible] odpowiedniego momentu, w którym należy nacisnąć przycisk odpowiedzialny za strzał czy podanie. Jest to pewne utrudnienie, ale gra [illegible] przez to z troszkę większym zaangażowaniem. Akcje [illegible] - im dłużej przytrzymamy się przycisku podania/strzału tym mocniej zawodnik podeśle/strzeli.

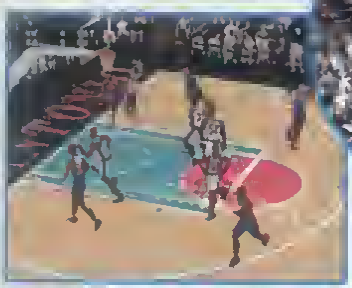
Przejdźmy do tematu grafiki, która to sama w sobie nie jest [illegible], a momentami może się podobać. Mamy ładnie wygenerowane stadiony z powiewającymi flagami, cienie rzucane przez konstrukcję stadionu jak i przez samych zawodników, przed rozpoczęciem spotkania trybuny [illegible] - czyli klimacik jest (jednak wygląd zawodników nie przypadł mi do gustu). Ogólnie jednak grafa robi pozytywne wrażenie. Dodatkowo nastrój budują [illegible] (choć nie do końca) komentarz. Z ciekawostek - w [illegible] swego głosu udzielił Ruud Gullit.

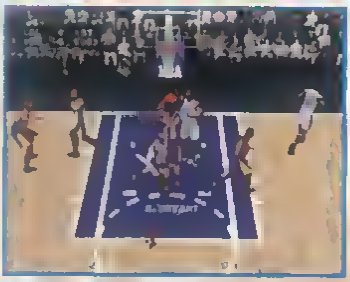
Z tekstu tej recenzji, jak może już zauważyłeś, płyną raczej pozytywne wibracje. Powiem więcej - czasu spędzonego z tą grą nie uważam za stracony, wręcz przeciwnie. W grze mamy drużyny klubowe, narodowe, a po zdobyciu certyfikatów dochodzą nowe [illegible] (mamy nawet nietypowe scenariusze). Gra jest dobra, ale [illegible] wyróżnia i stąd taka ocena, a nie inna. Warto zagrać [illegible] czy kupić? Hm, lepiej zrobisz odkładając kasę na nadchodzącego tSS PRO EVOLUTION (recenzja [illegible]). I tym optymistycznym akcentem kończę.

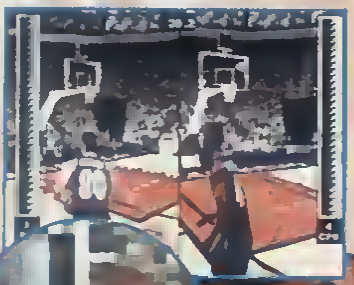
ACE

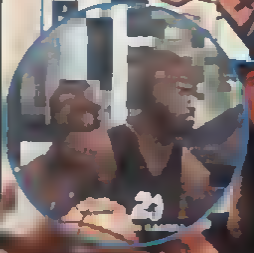
WERDYKT











EA SPORTS

NBA LIVE 2000

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Kolejny rok i kolejny odcinek tasiemca z serii EA SPORTS. Chyba już wszyscy powoli zadają sobie pytanie, kiedy to się skończy? Bowiem w gruncie rzeczy nie da się już nic ulepszyć a tylko zepsuć, z czego chyba nie zdają sobie sprawy panowie z EA. Jest to jednak misternie obmyślony przez marketingowych geniuszy plan, co by jak największą kasę jak najmniejszym wysiłkiem zbić. Przecież możliwości konsoli PlayStation się nie zmieniają, więc produkt jaki mamy okazję teraz oglądać mógł bez żadnych problemów wyjść rok czy dwa lata temu. Dobre, do rzeczy czyli do recenzji czas przejść.

CO CHODZI?

Chodzi jak zwykle o koszykówkę, grę zespołową z dwoma obręczami, dziesięcioma zawodnikami, trzema sędziami, dwoma trenerami występami panienek w przerwach oraz niezastąpioną widownią. Pomijając fakt, że czterech ostatnich cech charakterystycznych brak jest w najnowszym produkcie EA (pewnie będą w następnych częściach i to dodawane z częstotliwością "jedna na rok") to reszta odzwierciedlona jest nadzwyczaj realistycznie. Obręcze ładnie się uginają gdy piłka w nie trafi lub wykonamy "wsad". Dziesięciu zawodników też jest, oprócz tego zwody, uniki, markowanie rzutów, które sprawiają, że można poczuć żyłkę gracza-koszykarza. Dzięki temu konsolowy mecz nabiera kolorytu i wciąga, kazając Graczowi przypominać sobie wszystkie najlepsze akcje, jakie kiedykolwiek widział, i próbować wykonać je w trakcie zabawy. Zaręczam, że 99% akcji jest wykonalnych.

GRAFIKA POTRZEBNA JEST

Grafika to chyba największa wada i jednocześnie zaleta nowego "eNBioA" - sprzeczność? Tak, ale tylko pozorna. Otóż grafika jak na symulację sportową jest wspaniała. Dokładne przedstawienie sylwetek Graczy - prawie idealnie animowani, a powtórki są klasą samą dla siebie. Tyle że poszła na to cała moc konsoli. A co ucierpiało? Dwie rzeczy - publiczność oraz animacja. Tej pierwszej praktycznie nie ma - ino widać jej, co najbardziej kłuje w oczy w trakcie powtórek, gdy biegnie wspaniale wyglądający zawodnik, a w tle widać ogromne piksele z których nijak nie da się złożyć całego obrazka. Natomiast animacja jest tłopa na całej linii. Gra po prostu nie jest płynna. Piłkę lecącą do kosza wygląda jak Murzyn na przejściu dla pieszych - czyli pojawia się i znika. Zawodnicy również wykazują tendencje do znikania, co po kilkunastu minutach zabawy wkurza, a po kilkudziesięciu bolą oczy.

DOBRA AUDIO

Znowu super. Słychać że EA wyskoczyło ze sporej kasy, gdyż w tle brzmią piosenki znane z reklam i filmików promocyjnych ligi NBA. Publiczność również reaguje żywo - wie, kiedy się cieszyć, kiedy buczeć a kiedy wyjść z hali, hehehe.

I CO ZATEM NOWEGO?

Jest nowy tryb, jest Michael Jordan (o czym świadczy duży napis na okładce "Jordan is Back"), są też drużyny w których występują najlepsi zawodnicy z poszczególnych dziesięcioleci (od 1950 roku). Nareszcie mogą stanąć oko w oko Michael Jordan oraz Wilt Chamberlein lub dwójka innych sławnych (lub nie) koszykarzy. Nowy tryb to pojedynek "1 na 1" do 15 zdobytych punktów - stanowi przyjemny przerywnik w ciężkich bojach podczas sezonu zasadniczego. Aha, no i oczywiście uaktualnione składy - co jest chyba oczywiste (nawet Pippen jest w Portland!) i to w zasadzie wszystko, co miałem do powiedzenia na ten temat.

KONIEC

Może to już koniec serii EA??? Nieee, oni wypuszczą nową wersję ze niecały rok - z poprawioną grafiką, nowymi składami jakimś nowym trybem (może w końcu będzie konkurs "wsadów" do kosza) więc za rok recenzja będzie kopią tych ostatnich kilku linijek.

AJU

WERDYKT

SPORTOWA

GRAFIKA	★★★★★★★★
DZWIĘK:	★★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

▲ GRAFIKA
▲ REALIZM
▼ ANIMACJA
▼ WTÓRNOŚĆ

Piła

HIV

CTR to wspaniała gra "wyścigowa". Mam nadzieję, iż garstka podpowiedzi z mojej strony posłuży Ci dobrze.

WIADOMOŚCI OGÓLNE:

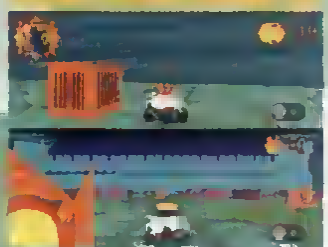
BOSSOWIE:

Każdy świat kończy się wyścigiem "sam na sam" bossem. Musi z wie... otrzymać możliwość ścigania się jednym lub drugim głupkiem, musisz zebrać ws... tkie puchary, ...zy wszystkie poziomy w danym świecie. Za pokonanie każdego ... otrzymujesz klucze z pomocą których ... ta... kolejnego świata.

POWER-UPY:

W... ...power upy, to bezy wiste ...owniona ...ak wiadomo, za generują niespodzianki losowo. Jeśli znajdujesz się ... której ... nie jest za wiele, ...az sobie pozwolić na zatrzymanie się po kilku sekundach. Twoje ...ecenie zo... ...wynagrodzone skrzynia pojawi się ponownie przynosząc nową niespodziankę.

SPECJALNE SKRZYNKI:



...bierzesz 10 takich skrzynek podczas ... dostaniesz kopa pod postacią mocniejszych power-upów (np. przeciwnik trafiony rakietą wyleci latając w powietrze i długo będzie się miotał po drodze, zanim będzie mógł ponownie stanąć w ...). Skrzynki bardzo przydatne w trybie Multiplayer).

DODATKOWE TURBO:

Jeśli w trakcie skoku przytrzymasz klawisz "R1" i trzymasz po będzie do momentu, gdy spad... na trasę, ... kapkę dodatkowego turbo.

ORĘŻ:

RAKIETY - zwykłe rakiety mogą ...siedzieć na Twoim ogo... nie bardzo długo stresują specyficznym dźwiękiem ... łownikiem który wisi na Twojej głowie. Wersja dopalona ...przeciwnik posiadający 10 ...

WYBUCHOWE FIOLKI - ...zielona fiolka która ...mozesz wyrzucić przed lub za siebie (motyw z przytrzymaniem klawisza "dół"). Trafiony oponent do... ...które ...ręcka. Dopa...

...specjalnej ... ...rybce) leci i jest bardziej "inteligentna". Dlaczego inteligentna? Ano dlatego, że przed zwykłą (czyt. nie dopalaną) rakietą można nawet uniknąć ciosu pomiędzy ... wykonując ostry zakręt - rakieta przywali w ...ścianę, jeśli takowa się znajduje.

TOCZĄCE SIĘ BOMBY - ciężko je okiełznać. Mają to do siebie, że toczą się po linii prostej, nie mogą ani same skręcać, ani nie możesz nimi kierować. Jednak mają jedne bajer. Zanim bomba uderzy w ...kiś cel, z pomocą klawisza "O" możesz takową aktywować w dowolnym momencie. Jeśli dobrze wymierzysz, eksplozja da się we ... niż 1 przeciwnikowi. Aby bombę wystrzelić do tyłu, w momencie wciskanie klawisza "O" (początkowo odpowiedzialnego w ogóle za odpalenie power-upu), przytrzymaj kierunek "dół". Najlepiej używać gdy niczego nie świadomy przeciwnik pomyka tuż przed lufą. Wirująca dopalona większy zasięg fali uderzeniowej. Aby uniknąć dostania w czapę taką bombą w chwili gdy usłyszysz charakte... ...y dźwięk zwiewaj na boki.

POLE SIŁOWE - zielone pole siłowe ... ...ors Cię przed zmasowanymi atakami przeciwników oraz p... ...zlejki mi... ...jczyta się na drodze. Do... ... gdy przeciwnik spróbuje Cię pomacać, gdy masz uaktywnione pole siłowe ... Naciskając klawisz "O" możesz zre...ygnować z pola siłowego na rzecz wysłania przed siebie pod postacią pocisku. Uwaga: nie ...wstrzymuj, za będziesz nietykalny do końca wyścigu - po jakimś czasie osłonka znika. Dopalona wersja osłonki zmienia kolor na niebieski i chroni Cię dopóty dopóki nikt nie zapragnie uczynić Ci ku-ku.

SKRZYNKI WYBUCHOWE - opisałem TNT. Wyplu z zewłoka skrzynkę. ...być może nadzieje się nań jakiś zakręcony maniek - w takim przypadku skrzynka wyląduje na jego ... (a może Twoimi łbie). Zanim wybuchnie, mine kilka sekund. Skrzynki wybuchowe najlepiej umieszczać za innymi skrzynkami z niespodziankami - oponent ochoczo najedzie na skrzynkę, po czym poczuje, za grawitacja nawala. Aby zrzucić ze łba skrzynkę wystarczy szybko nacisnąć klawisz L1 lub R1 (podakakiwanie, można też szybko naciskać oba naprzemiennie). Biada Ci jednak jeśli akurat wykonujesz jakiś wielki skok, bo będą nici z wyswobodzenia się. Pamiętaj także, że możesz rozwalać te niewygodna dobrodziejstwa z pomocą rakiet i toczących się bomb.

na wersja fiolka zmienia kolor na czerwony a oponent, który ją łyknie tonie w strugach deszczu zmniejszających znacznie jego mobil[illegible] nad jego łbem pojawia się ciemna chmura. Dodatkowo przeciwnik traci broń, jaką akurat nio posiada na wyposażeniu i otrzym[illegible] losowo wybraną. Podobnie jak w przypadku 'skrzynek wybuchowych' można je kasować rakietami lub toczącymi się bombami, tak samo też stosować.

MASKI AKU AKU I UKA UKA
Maska Aku Aku przeznaczona jest dla postaci pozytywnych, zaś Uka Uka dla negatywnych (pomijając pozytywna nie może dostać Uka Uka i odwrotnie). Maski ochraniają Cię przed atakami oponentów, jak i można ich taranować. Dostajesz także dopalacz działający kilka sekund. Jeśli wypadniesz z toru, moc maski zostanie Ci odebrana, oczywiście jeśli akurat ją uaktywniłeś. Warto wykorzystywać przed wielkimi ekokami.

DOPALACZ - daje Ci chwilową dopałkę, tak samo, jak zwykle pasy przyspieszające znajdujące się na torach. Dopalona wersja dopałki daje większego kopa. Najlepiej używać przed dopałkami na torach - ekstra speed!!!

EKSTERMINATOR dopada zawodnika znajdującego się na pierwszym miejscu i rozwala go i

spala. Dopalona wersja rozwala wszystkich przeciwników znajdujących się PRZED TOBĄ.

SUPER SILNIK (tylko w trybie Battle) - dostajesz turbo na kilka sekund, dzięki czemu możesz uciec przed nadlatującą rakietą. Dopalona wersja dopałka działa dłużej.

NIEWIDZIALNOŚĆ - (tylko w trybie Battle) - na określony czas stajesz się niewidzialny. Pamiętaj jednak, że wciąż możesz być trafiony. Wersja dopalona działa dłużej.

Oto jak dostać się do specjalnych torów (na końcu).

Red Gem Cup
Zdobądź wszystkie 4 czerwone monety w trybie Adventure.

Green Gem Cup
Zdobądź wszystkie 4 zielone [illegible] Adventure.

Blue Gem Cup
Zdobądź wszystkie 4 niebieskie monety w trybie Adventure.

Yellow Gem Cup
Zdobądź wszystkie 4 żółte monety w trybie Adventure.

Purple Gem Cup
Zdobądź wszystkie 4 fioletowe monety w trybie Adventure.

Turbo track:
Zdobądź wszystkie (5) gemy.

Dodatkowe postacie:
Z pewnością nie poczujesz się zdziwiony na wiadomość, iż możliwe jest granie innymi niż podstawowe postacie. Oto jak dostać do nich dostęp.

Graj jako Ripper Roo:
Wygraj Red Gem Cup, aby szarpać jako Ripper Roo.

Graj jako Papu Papu:
Wygraj Green Gem Cup, aby szarpać jako Papu Papu.

Graj jako Komodo Joe:
Wygraj Blue Gem Cup, aby szarpać jako Komodo Joe.

Graj jako Pinstripe:
Wygraj Yellow Gem Cup, aby szarpać jako Pinstripe.

Graj jako Fake Crash (jego alter ego):
Wygraj Purple Gem Cup, aby szarpać jako Fake Crash.

Graj jako N. Trophy:
Ukończ (z odpowiednim skutkiem) poziom Roos Tubes w trybie Time Trial, aby szarpać jako N. Trophy.

Dodatkowe poziomy w trybie Multiplayer (deathmatchowe areny):

Ukończ tryb dla 1 Gracza na poziomach Easy, Medium i Hard, aby odblokować 4 dodatkowe areny.

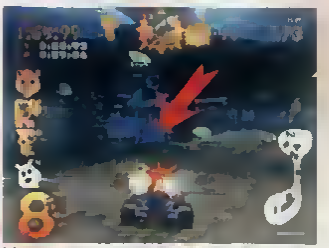
Jak się okazało, zdobycie wszystkich skrzynek i literek 'C', 'T', 'R' w dodatkowych mini grach ('CTR CHALLENGE' i 'RELIC RACE') to kwestia zręczności. Jednak kilka plansz wymaga konkretnego zaświrowania, o czym donoszę.

Papu's Pyramid

Sewer Speedway

[illegible] potraktować 'rynnę' jako half-pipe. Stanowisku przedstawionym na zdjęciu wyskocz z krawędzi po drugiej stronie, w powietrzu przytrzymaj 'R1', a następnie wylądując z nabranego pędu wyskocz do specjalnego tunelu w ścianie po prawej stronie.

Tiger Temple



Musisz zdobyć rakietę i przytrzymać w miejsce zaznaczone na zdjęciu. Otworzy się specjalne przejście - wjedź tam i pozbieraj co należy.

Dla posiadaczy 'gamesharkopodobnych' przystawek wykopałem kody, które być może im się przydadzą.

Odblokuj wszystko:
50000302 0000
8008E6EC FFFF

Szybkie ukończenie trybu Adventure:
50000A02 0000
8008FBA2 FFFF

MISSION: IMPOSSIBLE

Misja 1: ICE HIT

Etap 1: Lundkwist Base

Etap 2: Subpen

Misja 2: RECOVERY NOC LIST

Etap 1: Embassy function

Etap 2: Warehouse

Etap 3: KGB HQ

Etap 4: Security Hallway

Etap 5: Sewage Control

Etap 6: Escape

Etap 7: Fire Alarm

Misja 3: CIA ESCAPE

Etap 1: Interrogation

Etap 2: Interrogation c.d

[illegible] pomogą Ci w zmianie [illegible]. Gdy się ubierzesz, użyj jeszcze raz przełącznika na ścianie - znajdziesz pistolet. Korytarzem prosto do następnych wrót, wykończ strażnika, otwórz wrota. W pokoju stoi gościu, przez to nie strzelaj. Jeśli nie strzelisz, więcej akcji, więc decyzja należy do Ciebie. Wejdź do następnego pokoju, urzęduje tam szef. Nie strzelaj do niego, poczekaj aż (pewnie, że się nie boi) uwaga na szafę i zacznie uciekać - leć za nim, a gdy otworzy metalowe drzwi w końcu korytarza - uśpij go. Gdy przejdziesz przez drzwi - zadziała narkotyk (obojętnie czy czas minął, czy nie), idź w lewo, do windy.

Etap 3: Interrogation c.d.

Na gumowych nóżkach dociągniesz do drzwi, otwórz je i idź w lewo do pielęgniarki - da Ci antidotum. Czas na odwrócenie uwagi obecnych w pokoju - możesz to zrobić albo poprzez podniesienie gościa na krzesło, albo przez wywalenie gazu na [illegible] zdrowie (przycisk po lewej). Upewnij się, że nikt na Ciebie nie patrzy i wyjdź przez okno.

Etap 4: CIA Rooftop

Po prawej, za rogiem stoi strażnik, [illegible] go i weź jego kartę, omijając snopy światła dojdziesz do budki strażniczej, gdzie znajdziesz gaśnicę. Jeśli pójdziesz dalej przez drzwi, w następnej budce zdobędziesz amunicję do Dart Guns, a obchodząc całość wokół staniesz się dumnym posiadaczem kolejnych strzałek. Wróć do pierwszej budki, po skrzyniach wdrap się wyżej, na wprost masz panel dezaktywujący elektryczną podłogę, możesz teraz iść w lewo, dojdziesz do następnego panelu i wyłączysz światła na lądowisku dla helikopterów. Przeskocz ukosem przez barierkę i po strażówce przepraw się na drugą stronę. Czeka tam na Ciebie ekwipunek zostawiony przez Candice. Przebierz się w kombinezon serwisanta i ruszaj przed siebie. Dwa razy w prawo i widzisz strażnika przy drzwiach prowadzących na wyższy poziom (nie drażnij go), użyj drzwi. Idź pomostem w lewo, pogadaj ze strażnikiem, otworzy drzwi. Biegiem w lewo na dół, panel spowoduje cudowną naprawę świateł na lądowisku - udaj się na nie. Mała skrzynka na ścianie i Twój EMS sprawią, że radar poczuje się zmęczony. Idź teraz w prawo od lądowiska, uśpij strażnika (gdy się odwróci) i zabierz jego kartę. Użyj jej na drzwiach niżej, załatw za nimi strażnika, zostawi Zone Digicards, które oczywiście zabierzesz. Przejdź przez drzwi w siatce (po prawej, czy lewej, bez różnicy), biegnij aż zobaczysz skrzynie, po których wespniesz się na górę. Z drugiej skrzyni strzel do strażnika, załóż szkła kontaktowe (IR Contact Lens), to zobaczysz coś bardzo ciekawego. By przerwać obwód musisz użyć Deflectora, przeskocz barierkę i jesteś w strefie strzeżonej. Biegnij w lewo, miniesz dwoje drzwi (strażników też) i znajdziesz się przy budce z zamkiem cyfrowym. Obok niej stoją dwie skrzynie, na wyższej umieść aparat, pozwoli Ci to na pobranie kodu wejściowego. Schowaj się za budką i poczekaj, aż wyjdzie z niej strażnik; gdy wejdzie z powrotem, kod jest Twój. Zabierz aparat ze skrzyni i przejdź przez drzwi. Za nimi biegnij na tyły budynku, do kolejnych drzwi, gdzie czeka na Ciebie Candice.

Etap 5: Terminal Room

Wisisz na linie w tunelu. Opuszczaj się na niej uważając na czerwone lasery, odbierają Ci energię, natomiast żółte włączają alarm, tych nie radzę w ogóle dotykać. W pewnym momencie Ethan stwierdzi, że jest na właściwej wysokości, odwróć się do drzwi, po ich prawej stronie zobaczysz czujnik blokujący, rozbuj się na linie i włącz go. Opuść się niżej, odwróć się do komputera, skopiujesz NOC List, [illegible] się na górę.

Etap 6: Rooftop Escape

Jesteś z powrotem na lądowisku. Biegnij do barierki przed sobą i przeskocz ją, załatw strażnika. Wdrap się na skrzynię, użyj szkieł kontaktowych, by widzieć lasery. Przeskocz je. Po prawej będziesz miał metalowe drzwi, załóż na nie gumę (odwrócisz uwagę strażników) i leć w lewo, miniesz skrzynie, przejdziesz przez drzwi (rąbnij strażnika) i wbiegnij do korytarza po prawej. Tuż za drzwiami czai się Twój następny klient. Pędem na lądowisko, ze skrzynki wyciągnij włożony uprzednio EMS i wyrzuć go. Gdy go rozwalisz, helikopter na lądowisku uniesie się w górę, wskocz na niego i koniec misji.

Misja 4: MOLE HUNT

Etap 1: Station

Twoim zadaniem jest ochrona Ethana. Jako snajper najpierw musisz wykończyć prowadzącą go dwójkę, a później każdego, kto zacznie do niego strzelać (uważaj, by nie zabić niewinnych cywili). Ethan będzie się pętał po dworcu, pamiętaj więc, że masz drugiego snajpera - on może wybrać podejrzanego lepiej. Cały i zdrowy Hunt wsiądzie do pociągu.

Etap 2: Train Car

Po prostu idź przez przedziały i wykończ wszystkich, którzy do Ciebie strzelają. Po drodze spotkasz Candice - wręczy Ci gaz i Facemaker. W przejściu do następnego wagonu znajdziesz przełącznik, użyj go.

Etap 3: Train Car c.d.

Przejdź przez drzwi i przedział, po lewej stoi konduktor, uderz go i używając Facemakera przebierz się za niego. Idź dalej prosto, omiń trzy przedziały z gorylami, do czwartego, w którym siedzi Max (to kobieta) wrzuć gaz. Max się wywali i zostawi NOC List. Wykończ obstawę w wagonie, masz teraz trzy minuty na to, by rozbroić bombę. Idąc dalej dojdziesz do bufetu, wytłucz wszystkich, włącznie z barmanem - to ochrona. Czekający przy drzwiach Phelps ucieknie. Biegnij przed siebie. W wagonie towarowym zabij strażników, zabierz palnik (Torch) i ciekły azot (Liquid Nitrogen). Po lewej będziesz miał sejf opasany stalowymi sztabami. Nagrzej sztaby do czerwoności, a następnie schłodź azotem - pękną. Otwórz sejf i użyj dezaktywatora na bombie umieszczonej w środku. Przejdziesz na dach pociągu.

Etap 4: Train Roof

Biegnij przed siebie. Zabij strażnika i zabierz mu wyrzutnię rakiet. Teraz już tylko prosto, tłukąc kolejnych strażników, helikoptery i samochody obstawy. Na końcu Phelps wsiądzie do helikoptera (wiadomo to zawiśnie na nim), a Ty [illegible] ten helikopter zestrzelisz. Koniec misji.

Misja 5: ICE STORM

Etap 1: Subpen

Idź na górę i w prawo, skręć ponownie w prawo, na końcu molo, na skrzyniach, znajdziesz A.F. Scrambler (czerwona kropla na radarze). Wyjdź z molo, na wprost Ciebie leży mina, zabierz ją. Zanieś obie rzeczy Clutterowi czekającemu przy pontonie (zielony punkt). Kolejny czerwony znaczek na Twym radarze to ładunki wybuchowe - gdy je weźmiesz, skieruj się do pompowni (budynek po lewej od doków), przy [illegible] Gaz [illegible] ładunek wybuchowy dokładnie w miejscu wskazanym przez Ethana i zabierzesz [illegible] do drutu. Następnie daj Clutterowi czekającemu za skrzyniami przy [illegible]. Teraz pójdziesz do domu strażników, otworzysz drzwi (czterech w środku) i [illegible] ze stratą energii. Ze środka zabierz detonator i wysadź nim pompownię. Z [illegible] spotkasz się na dachu kwatery dowództwa, na który wespniesz się po skrzyniach. Zabij strażników i zeskocz na ciężarówkę. Zawiezie Cię do tunelu.

Etap 2: Tunnel

Przeskocz nad wiszącym kablem, [illegible] po prawej. Leżą tam materiały wybuchowe (Explosives), które podłożysz na [illegible] przy drzwiach (short Belts - białe kropki na radarze). Jak skończysz, przejdź przez prawe drzwi, [illegible] ciężarówkę. Będąc na niej, [illegible] unikaj [illegible] wentylatorami, aż dojedziesz do kolejnego pomostu. Powtórka z historii [illegible] most i kolejny, na których [illegible] dwa ostatnie ładunki, [illegible] na ciężarówkę i wyjedziesz z tunelu [illegible].

Etap 3: Mainland

Przejdź przez dziurę w płocie [illegible] strażników, w [illegible] murem budynku znajdziesz UZI. Leć do punktu oznaczonego na radarze [illegible]. Tu przejście przez płot znajdujące się za skrzyniami. Wespnij się po skrzyniach na [illegible] i przejdź nim na drugą stronę rzeki. [illegible] wprowadzą Cię na dach, zabij strażników i [illegible] spotkanie z Clutterem. Dostaniesz od niego materiały wybuchowe, leć z nimi do panelu sterowania (czerwona kropka). Nadszedł czas na użycie snajpera. Przełącz się na Dowseya (kona snajperki) i wyczyść drogę Ethanowi. Już jako Ethan stań przy panelu sterowania i załóż plastik na jego lewą, zieloną część. Jako snajper strzel w ładunek, odetnie to zasilanie od kamer przy strażówce i światła [illegible] na wieżach. O.K. Masz dwadzieścia minut na skończenie akcji. Pora założyć ładunki na generator (znajdziesz po schodach, a Ethan powie Ci, gdzie je masz założyć). Teraz biegnij do strażówki, uśpij gościa w środku (to jednak księgowy) i przebierz się za niego. Weź także jego ID Card. Dzięki karcie przedostaniesz się przez bramę [illegible] (użyj jej po lewej stronie bramy). Idź w lewo, do [illegible] pokaż strażnikowi przepustkę. Za trzecimi drzwiami znajdziesz walizkę, którą zaniesiesz Clutterowi. [illegible] parę poprawek w walizce, w międzyczasie wyląduje śmigłowiec, wysiądzie z niego [illegible] razem z nim do domu po prawej stronie [illegible], wręczysz mu walizkę. Gdy odejdzie, zacznij wykańczać snajperem jego obstawę (jego samego nie ruszaj), jeśli ktoś się przedrze, będziesz musiał [illegible] Ethanem. Dowsey powinien jeszcze sprzątnąć ludzi czekających przy łodzi. Szef z walizeczką [illegible] w powietrze - [illegible]. Najpierw uniesie się helikopter, a później ładunek, który od Ciebie [illegible]. Po [illegible] leć z Clutterem na łódź.

Etap 4: Gunboat

Płynąc kanałem [illegible] gich konstrukcji. Szczególną uwagę zwróć na bunkry i wieże strażnicze, [illegible]. W [illegible] sposób dopłyniesz do bramy strzeżonej [illegible] działkami, rozwal ją, za nimi [illegible] to już koniec [illegible].

Spójrz na teraz, Drogi Graczu, [illegible] w którą [illegible] chodzi. MISSION: IMPOSSIBLE, prawda? A ten opis został zrobiony dla trudności Possible zatem [illegible] miałbyś ochotę zagrać na poziomie, na którym [illegible]? Wybierz wtedy opcję "Impossible" [illegible] gdy skończysz tę przygodę [illegible] się, będziesz mógł sobie z czystym sumieniem pogratulować.

Sasza

Suikoden II

KALI

Ponownie wracam do najlepszego RPG tego roku - SUIKODEN II, ponieważ przydałoby się wyjaśnić kilka spraw.

OSTATNI BOSS:

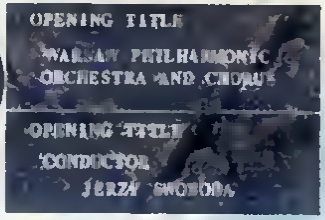
Zaiste wredna to bestia, która potrafi w ciągu jednej tury uśmiercić nawet więcej niż jedną postać. Jest to chyba najtrudniejszy ostatni bosa, z jakimi zatknąłem się w RPG w ostatnim czasie. Z pewnością będziesz potrzebował wiele szczęścia, by go pokonać. Ja go załatwiłem takim składem - Humprey, Flik, Pesmerga, bohater, Viktor, Futch. Na co należy zwrócić uwagę - przeciwnik jest tak wielki, że nie można znaczenie, czy postać stoi w tylnym rzędzie - zawsze może go zaatakować, nawet jeżeli ma krótki zasięg - S. Po pierwsza - bezwzględnie jako pierwszą należy zniszczyć Right Leg, ponieważ potrafi ona CAŁKOWICIE uzdrowić daną część ciała. Jako za potwór może wykonywać trzy czynności na Twoją jedną turę, to przy wyjątkowym pechu może się zdarzyć, że prawa noga uleczy trzy inne części ciała. Dalej - wyposaż się w Runy, z których możesz rzucić choć częściową ochronę antymagiczną na całą drużynę - stosuj co kolejkę, aż do wyczerpania zasobów. Musisz też zadbać, by przynajmniej dwie postacie dysponowały runami pozwalającymi na uzdrowienia chociaż 300 HP u wszystkich członków drużyny - tymi postaciami nie trać zasobów magicznych na rzucanie innych czarów. Następna sprawa - zauważ, że jeden z czarów leczących głównego bohatera losowo może wprowadzić nawet kilku członków drużyny w stan Berserk (zadają zwiększoną obrażanie). Zresztą bardzo wskazane jest, byś miał Runy (Fury, Violence) albo narzucające od razu na postać stan Berserk, albo narzucające go po otrzymaniu ciosu. Teraz zniszcz u wroga RUNE. Dopiero po zniszczeniu tego, zaczną używać czarów ofensywnych (polecam Flika - chociażby z lighting) - sytuacja stania się bardziej przyjemna. Od razu po tym zabierz się za LEFT LEG, ponieważ ta część ciała może od razu zniweczyć Twój plan - np. uśpi Ci połowę brygady. Później - do wyboru - albo RIGHT, albo LEFT HEAD - w zależności, która zadaje Ci większa obrażenia (pewnie LEFT HEAD).

Przed walką postaraj się, byś miał broń wyostrzoną na ostatni poziom - 16, czyli musisz mieć zwerbowanego Tessaia. Przed wejściem do atolicy Highland na pewno już znalazłeś Silver Hammer. Jak tylko będziesz w zamku, wyjdź z niego i pójdź do Sajah Village - kupisz tam GOLD HAMMER, który umożliwi Ci maksymalne naostrzenie broni (u Tessaia). Wewnątrz zamku znajdziesz też Rune automatycznie dający atatus Berserk - zbierz go i wróć do domu, by przydzielić jakiejś postaci.

Poza tym, istnieje jeszcze jeden, całkiem niezły, ale dość ryzykowny sposób - do razu skupić się na atakowaniu głów bestii (LEFT i RIGHT HEAD). Jeżeli mu zarąbiesz obydwie głowy, potwór padnie. Po prostu - módl się tylko, by nie uleczał sobie tych części i nie zastukał w międzyczasie Twojej drużyny.

SUIKODEN A SPRAWA POLSKA

Słuchaliście wspaniałego utworu lecącego przy intrze? Hah - to zrobili nasi!!! A dokładniej - Orkiestra i Chór Filharmonii Warszawskiej pod batutą Jerzego Swobody!



Kto by pomyślał - ah, KONAMI. Uwielbiam Cię.

ZAKOŃCZENIA

Z tymi może być trochę niejasności. Ale po kolei. Pierwsze zakończenie - dostępne dla wszystkich. Gdy już pokonasz bossa, pójdź rano do sali odpraw. Tam, po rozmowie, wybierz odpowiedź pierwszą - zostaniesz władcą utworzonego państwa. Ale... Ale czy nie pamiętasz obietnicy złożonej Jowy'emu na początku gry - w trakcie ucieczki z Waszego obozu, przy wodospadzie? Jak wybrałeś tą odpowiedź, ujrzysz na samym końcu obrazek, na którym Jowy czeka na Ciebie. Ale możesz wybrać trzecią odpowiedź. Nie wiesz, co teraz? Hm - pójdź na miejsce złożenia obietnicy. Przy Twojej rodzinnej miejscowości - Kyaro - jest przejście górskie. Znajdują się tam odbicie w lewy dolny róg. To jest droga prowadząca do wodospadu. Zastaniesz tam Jowy'ego. Jeżeli nie uratowałeś Nanami, stanie do walki, której nie masz szans przegrać - zakończenie będzie smutne i wzruszające. Jednak gdy uratowałeś Nanami, będzie inaczej (przed questem zamiany flagi w Rockaxe zdobyłeś wszystkie 108 postaci - Stars of Destiny, a następnie szybko krzyknąłeś "Nanami!" - wypowiedź drugą (masz na to jakąś sekundę), gdy wpadł Gorudo z lucznikami). Obroń się w trakcie walki, ale nie przyjmę propozycji akceptacji Dark Sword Rune. Pojawi się Leoknat, który uzdrowi Jowy'ego. W końcu zjawi się Shu - oznajmi, że Nanami żyje i czeka na Ciebie w domu. Jest to najlepsze zakończenie.

KONKURSY KUCHARSKIE

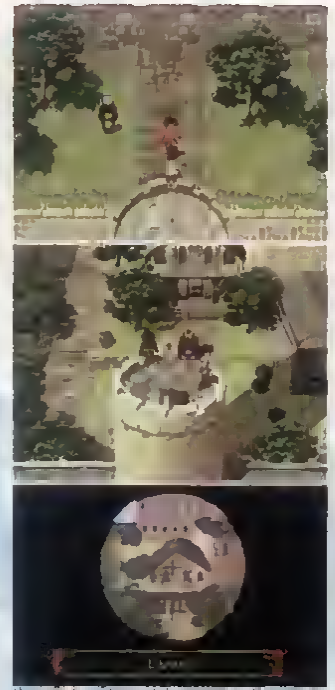
Jeżeli masz zwerbowanego Hai Yo, to nie omieszkaj zajrzeć co jakiś czas do kuchni. Możesz tam ułożyć własne menu z dostępnych Ci przepisów i składników - umożliwi Ci to spożycie odpowiednich dań, znacznie odnawiających energię. Poza tym, będziesz miał z tego profity. Jednak co jakiś czas wpadnie ktoś z pewnej organizacji, z którą Hai Yo ma wiele wspólnego. Odbywać się tedy będą konkursy, w których możesz wygrać przepisy. Przygotowujesz trzy dania (zwróć uwagę, że kombinacja danej potrawy z odpowiednią przyprawą daje zupełnie nowe żarcie). Wasze wyczyny oceniać będzie czterech sędziów (w skali 0 - 5). Problem w tym, że za każdym razem jako jury zasiadają wybrane losowo postacie przez Ciebie już zdobyte. Zwróć uwagę, co mówi komentator o danym jurorze, jakiej jest on rasy i z jakich okolic pochodzi - spróbuj utrafić w gusta. Może to być trudne, gdyż wśród czwórki mogą zdarzyć się postacie o sprzecznych gustach.

KAPELA:

Zwerbuj Annalise, Pico i Atwright Toran w zamku, za scenę, na której możesz tańczyć z Karen znajdziesz tych muzyków. Będziesz mógł u nich posłuchać każdej występującej w grze melodii. Zaś scena - raz, gdy przechodziłem obok, odbył się występ koboldów - GanGana i Gabochy. Zatańczyli oni razem do głównego utworu muzycznego lecącego w zamku - wyglądało to bardzo sympatycznie. Niestety, nie wiem nic o innych przedstawieniach.

DOLA PODGLĄDACZA:

Gdy będziesz już miał maksymalnie rozbudowany zamek, powstanie też wieża obserwacyjna. Jest ona na lewo od tawerny. Na jej szczycie najczęściej możesz spotkać Shiro Tai, która lata z latającymi wiewiórak. Ale znajduje się też tam teleskop, a raczej - rozbudowana lupa, przez którą możesz patrzeć na swój zamek.

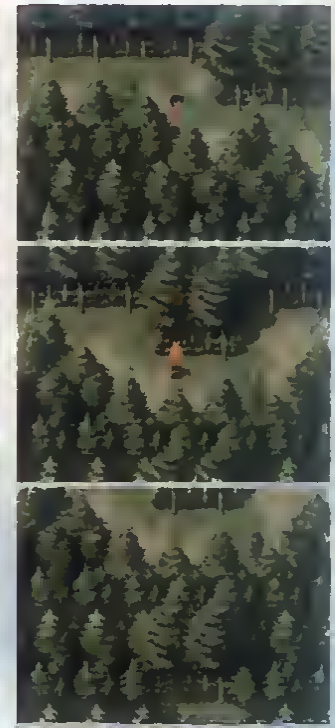


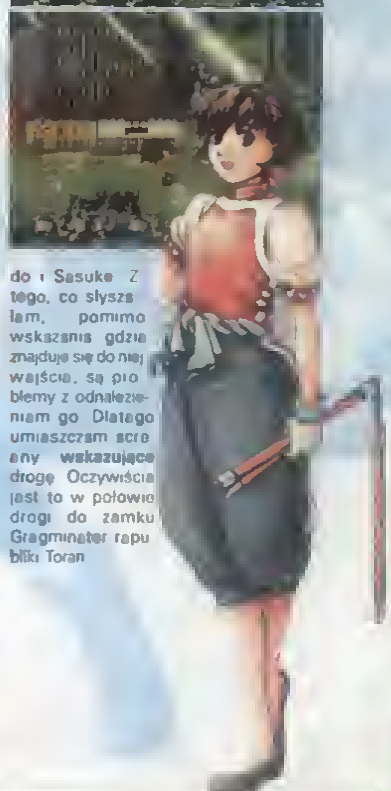
EH, TE LATAJĄCE WIEWIÓRKI:

Sposób zdobywania wiewiórek został przedstawiony miesiąc temu. Jest to jednak atrasujące zajęcie - czasami możesz chodzić i kilka godzin w oczekiwaniu na spotkanie (pamiętaj, by korzystać ze wskazówek Richmonda, po których drogach samotnie chodzić). Jeżeli za wszelką cenę chcesz uratować Nanami, poprzez rekrutację wszystkich postaci, to zauważ, że tylko Mukumuku jest jedną ze Stars of Destiny, więc wystarczy, że zwerbujesz tylko ją. Resztę możesz olać, chyba, że chcesz mieć satysfakcję za zdobycia jak największej liczby postaci.

ROKKAKU

Rokkaku to ukryta wioska wojowników ninja, w której możesz zrekrutować Mondo i Sasuke. Z tego, co słyszałem, pomimo wskazania gdzie znajduje się do niej wejście, są problemy z odnalezieniem go. Dlatego umieszczam screeny wskazujące drogę. Oczywiście jest to w połowie drogi do zamku Gragmineter rapu bliki Toran.





GRANDIA

STAR

Na dobry początek

Zawsze po przybyciu do nowego miasta należy odwiedzić sklep ze sprzętem i zakupić lepsze pancerze, ewentualnie też broń, chociaż tę można znajdować w czasie wędrówki

Z treningiem magii warto czekać do pojedynków z większymi grupami wrogów, aby dzięki czarom obszarowym zdobywać więcej punktów doświadczenia

- Każde znalezione Mana Egg należy wykorzystywać przy najbliższej okazji, aby jak najszybciej być w stanie szkolić swoich herosów. Najlepiej na początku nauczyć wszystkich Fire, gdyż podnosi Wit, potem można Earth (dla Stri) lub Wind (dla uzyskania czarów z grupy Lightning)

Ilość rozsianych po świecie Mana Eggs jest większa niż potrzeby, lecz zazwyczaj trudno je znaleźć, a poza tym część z nich leży dopiero na odległych terenach dysku 2, stąd dla odliczającej się w połowie gry Sue nie warto kupować więcej niż dwa rodzaje magii

Aby szybko zwiększać poziomy broni oraz magii, najlepiej używać mocnych technik specjalnych łączonych z magią (np. Dragon Cut u Justina) dają to najwięcej punktów

Zlokalizowawszy na danym terenie Save Point warto dla sportu powybijać wszystkie stwory w pobliżu używając najlepszych czarów i technik, gdyż łatwo wtedy odnawiać sobie MP i SP a punkty doświadczenia rosną szybko

Z odwiedzinami bonusowych lokacji (patrz na końcu opisu) warto poczekać, aż zbierze się końcowa ekipa. Justin, Feena, Rapp i Liete ewentualnie na chwilę wskoczyć tam z Guido aby trochę pokraść

Jak można poznać, że za chwilę czeka nas walka z Bossem? Ano teren, którym dotychczas można było swobodnie obracać, ustawia się pod ścisłe określonym kątem i nie można tego zmienić, chyba że się zawróci, a warto to zrobić, aby zaseywować!

Sorry że nie podaję lokalizacji wszystkich Mana Eggs, lecz po prostu nie wszystkie pamiętam (zresztę pomęczcie się sami, będziecie mieć więcej frajdy!)

OPIS PRZEJŚCIA

PARM I OKOLICE

Pojedynek

Justin z Sue uczestniczą w „pojedynku" z Gantzem, poszukując ukrytych na terenie miasta „artefaktów". Wraz z pierwszym znaleziskiem starą bluzę wędrują do gościa, a potem następne dwa znajdują w porcie przy skrzyniach oraz nad rzeką obok mostu. Lokalizację ostatniego wyjawia sam Gantz jest w skrzyni w jego domu, zaś klucz do niej posiada jego pałający się w okolicy nocnego klubu bret. Ten go niestety zgubił, lecz Justin jest w szukaniu dobry i dzięki zdobyczy otwiera kufer z mieczem Gantza w międzyczasie łapię, a para bohaterów ucieka do domu Justine

Tajemnica Ruin

Po obiedzie nasza dwójka wybiera się do muzeum - w sali wystawowej Justin oczywiście rozwala główny eksponat, a nieświadomy tego kustosz oddaje mu Spirit Stone i daje list uprawniający do odwiedzin Sult Ruins. Na drodze tam biegnącej przyjdzie nam pierwszy raz powalczyć (węże i muchy), a na miejscu, w podziemiach czają się nietoperze i gluty. W drugiej części nam cel wyprawy stanowi posąg olbrzymiej twarzy, przy którym rozmawiają dwaj żołnierze - twarz ta stanowi wejście do świątyni, w której Justin spotyka po raz pierwszy Liete. Przy opuszczaniu przybytku drogę zastępuje Mullen, lecz za pomocą obrotowej platformy bohaterowie mu uciekają, nie do końca jednak, gdyż na drodze staje pierwszy Boss - duży kamienny ptak. Po zwycięstwie nasza dwójka wybiega na zewnątrz i wraca do Parm

Emarytowany Bohater

Po obiedzie w domu para przyjaciół rusza zasięgnąć informacji w porcie, a następnie do nocnego baru, który jednak jest zamknięty, bo jeden gość zabrał ze sobą klucz, a więc z powrotem do portu i z kluczem znów do baru. Po kolacji i zapadnięciu zmroku Justin z Sue przychodzą do owej speluny i wypytują gości o podróżnika Jawę - okazuje się, że mieszka on opodal Leck Mines, dostają również portfel, który gość zostawił podczas swej ostatniej wizyty

Na miejsce bohaterowie dojeżdżają pociągiem, zaś porozmawiawszy ze starym prykiem w jego chacie ruszają do wnętrza kopalń. Oczywiście zamieszkujące ich wnętrze stwory są nieco mocniejsze, zaś w końcowym pomieszczeniu czeka walka z trzema orkami, w tym jednym dość twardym (warto rozwalić wpierw tych dwóch słabszych). Po zwycięstwie kopalnię zaczynają się walić, na szczęście na bohaterów czeka już Jawa i wszyscy razem odbywają przejażdżkę wózkiem a la Indiana Jones. Test starego zdany - Justin otrzymuje paszport

Feena i życie żeglarza

W Parm Justin zostawia Sue, po kolacji wymyka się do portu i wsiada na statek. Popętawszy się chwilę pod pokładem, bohater odnajduje na doku swą małą przyjaciółkę, która zabrała się na gapę i teraz kapitan chce ją wyrzucić w łodzi ze burtę. Wybłagawszy zmiłowanie dwójka przyjaciół przez czas podróży musi pracować (można zmywać pokład - mini gra), aż pewnego dnia na statek przybywa sławna poszukiwaczka przygód Feena. Następnego dnia pogoda się zmienia, a z mgły wyłania się Statek Widmo. Ponieważ załoga dyga twarze, bohaterowie zgłaszają się na ochotników do rozwalki i wraz z Feeną ruszają na dziurawy pokład. Na miejscu trzeba się trochę powspinać i pokombinować z przejściami oraz powalczyć z duchami (używają czaru Howl). Można tam też znaleźć pierwszy (?) Mana Egg. W kajucie oficerskiej, po przeczytaniu dziennika kapitana, wyskakuje wielki krab (oczywiście to nie krab czytał). Boss ten składa się z trzech części, warto wpierw zlikwidować parę szczypiec, należy też uważać, aby nie stać na linii silnego oddechu środkowej części (po wciągnięciu szybko uciekać na boki). Ognowe czary Feeny bardzo pomagają w tym starciu, gdyż działają od razu na wszystkie człony stwora. Po ucieczce z tonącego statku i dotarciu na ląd Feena na jakiś czas opuszcza drużynę

NOWA ZIEMIA

Kłopoty Feeny

W pobliżu portu leży miasto New Parm - tam celem jest siedziba Gildii Podróżniczej. Kierownikiem okazuje się jakiś pając Pakon, stąd Justin z Sue olewają go i ruszają odwiedzić Feenę. Droga na miejsce oczywiście nie jest usiana różami, szczególnie uważać na ptaki, gdyż potrafią powodować Confusion i zadają niezłe straty, można tu też znaleźć kolejny Mana Egg. Na miejscu Feene urządza poczęstunek, po nim następuje małe zamieszanie z Pakonem i jego gorylem Changiem, w wyniku którego Feena zostaje uprowadzona, aby wbrew swej woli wziąć ślub. Para przyjaciół rusza na ratunek. Brama do kościoła w New Parm jest zamknięta, lecz atrakcyjny w pobliżu gostek powiadamia bohaterów o wiodącym do wnętrza podziemnym przejściu, do którego wejście prowadzi z ławki za kaplicą. Wnętrze oczywiście zamieszkują potworki, aby zaś się przedostawać dalej, należy odpowiednimi dźwignimi opuszczać lub podnosić poziom wody. Po dotarciu na miejsce dochodzi do starcia z Changiem, który jednak nie stanowi kłopotliwego rywala zwłaszcza dlatego, że jest sam. Feena porzuca licencjonowane przygody, aby wraz z Justinem i Sue oddać się prawdziwej pasji podróżnika

Ruiny po raz drugi

Przez zamglony las pełen niebezpiecznych drzewców (wrażliwy na ogień i siekiery) drużyna dociera do Dom Ruins. Wnętrze stanowi spory labirynt korytarzy przedzielony na dwie części olbrzymią przepaścią. Aby się dostać na jej drugą stronę, trzeba odnaleźć przełączniki przesuwające odpowiednie platformy, można też zyskać tam kolejną Mana Egg. Są tam również systemy wind - jedna z nich prowadzi do walki z Bossem, za którym Justin po raz drugi spotyka Liete. Po otrzymaniu wskazówek drużyna wychodzi na zewnątrz (można korzystać ze skrótów).

Humanoid

Opodal wejścia do ruin przyjaciele natrafiają na leżącego rannego chłopca o dziwacznym wyglądzie. W celu podleczenia zabierają go do chaty Feeny i wyruszają na łezkę za odgradzającym płotem wzgórza, aby odnaleźć specjalną roślinę leczniczą - ma ona kolor czerwony i rośnie oczywiście dość daleko. Po powrocie i zaparzeniu mikstury dziwaczeg

Kilka słów o paramatrach

Co trzeba wiedzieć HP - energia życiowa, MP - energia magiczna, osobna dla każdego poziomu magii, SP - ilość punktów zdolności, zużywanych przez techniki specjalne, Str - siła, Vit - odporność, Agl - zasięg ruchu, Wit - prędkość ATB. Parametry te podnoszą się o 1-3 punkty przy awansie w poziomie doświadczenia, dodatkowo odpowiednie z nich wzrastają przy zwiększaniu poziomów broni oraz magii, a mianowicie

- **Fire** (Fi) - Wit +1
- **Wind** (Wi) - Agl+1
- **Water** (Wat - HP+1
- **Earth** (Ea) - Str+1
- **Knife** (Kn) - HP+1, Agl+2
- **Sword** (Sw) - Str+1, Wit+2
- **Mace** (Ma) - HP+2, Vit +1
- **Axe** (Ax) - HP+1, Str+2
- **Whip** (Wh) - HP+1, Wit+2
- **Bow** (Bo) - HP+1, Str+2

Dodatkowo:
Co jeden poziom magii, MP wzrasta o 2 punkty rozdzielone na losowe poziomy
Co jeden poziom broni, SP wzrasta o 1 punkt

MAGIA

Rozróżniamy dwa typy poziomów doświadczenia magii. Pierwszy dotyczy danego żywiołu i zwiększa się poprzez używanie czarów z jego typu (np. Fire). Ilość zdobywanego doświadczenia zależy od mocy (poziomu) używanych czarów oraz liczby zawodników/przeciwników, jakich one obejmują. Drugi typ to wyrażony gwiazdkami stopień zaawansowania danego czaru, a im on większy, tym szybciej dany czar jest „odpalany" (ilość gwiazdek rośnie zarówno ze wzrostem poziomu danego typu magii (tego, który reprezentuje ów czar - dla magii składowej, np. Forest muszą wzrastać oba składowe żywioły), jak i dzięki częstemu używaniu tego czaru. Jak wdać jest to wzajemnie logicznie powiązane. Dla każdego czaru podaję osoby mogące go uzyskać, w jego opisie „(1)" oznacza, że dzwie on wyłącznie na pojedynczego zawodnika/przeciwnika.

WIND - magia w dużej mierze ofensywna charakteryzuje się największymi obszarami ataków

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Howl Wszyscy	2	Słaby atak na średnim obszarze	1
Runner Feena/Rapp	1	Zwiększa mobilność na małym obszarze	2
Howl-ish Justin/Sue/Feena/Liete	8	[illegible] tnący tornado	8
Swift Sue/Rapp	3	Blokuje korzystanie z czarów (1)	12
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

WATER - magia prawie wyłącznie lecznicza, zresztą jedyna o takich właściwościach

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Heal Wszyscy	1	Odnawia niewiele HP (1)	1
Snooze Justin/Sue/Feena/Rapp	2	Usypia wszystkich wrogów (jeśli się uda)	3
All-Heal Justin/Sue/Feena	8	Odnawia niewiele HP całej drużynie	5
Healer Justin/Feena/Rapp/Liete	3	Odnawia dość dużo HP (1)	8
AlHealer Feena/[illegible]	8	J w. lecz wszystkim	12
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

FIRE - magia wyłącznie ofensywna zarówno obszarowa jak i na pojedynczego przeciwnika

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Burn Wszyscy	1	Minimalny obszar ataku	1
Burn Flame Wszyscy	4	Ogień o dużym zasięgu	4
Burn Strike Justin/Sue/Feena/Liete	6	Silny atak czterech kul ognia (1)	10
Burn Flare Justin/Sue	[illegible]	Atak na wszystkich [illegible]	[illegible]
[illegible]urner Sue/Feena/Rapp/Liete	8	Najsilniejszy płomień [illegible]	[illegible]

EARTH - magia zarówno ofensywna, jak i wspomagająca

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Diggin' Wszyscy	1	Podnosi drużynie poziom obrony	1
Def-Loss Sue/Gadwin/Rapp	3	Obniża wszystkim wrogom poziom obrony	6
Tremor Justin/Sue/Feena/Gadwin	5	[illegible]	[illegible]
Gravity Gadwin/Rapp/Liete	4	Znacząco redukuje mobilność wroga (1)	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

LIGHTNING - najsilniejsza magia ofensywna niestety zżera również najwięcej MP

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Zap! Justin/Sue/Liete	11	Atak na średnim obszarze	Fi 5, Wi 4
Zap All Justin/Sue/Rapp/Liete	13	Strumień błyskawic na wszystkich wrogów	Fi 10, Wi 9
Dragon Zap Justin/Feena/Liete	20	Bardzo silny atak na wszystkich	Fi 21, Wi 18
GodZap Justin/Feena/Liete	13	Najsilniejsza błyskawica (1)	Fi 19, Wi 16

ICE (Water+Wind) - magia zarówno ofensywna, jak i powiązana z wpływem na mobilność wrogów

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Crackle Justin/Sue/Feena	2	Atak lodowym bolcem (1)	Wa 2, Wi 3
Freeze! Justin/Liete	3	Redukuje mobilność wszystkich wrogów	Wa 5, Wi 6
Cold Justin/Liete	3	Zmniejsza prędkość ATB (1)	Wit 8, Wi 10
Cracking Justin/Sue/Liete	14	Lodowy atak na wszystkich	Wa 12, Wi 10
Flora Sue/Feena/Rapp	[illegible]	Blokuje techniki specjalne (1)	Wa 10, Wi [illegible]

EXPLOSION (Fire+Earth) - eksplozje zawsze zadawały duże straty na dużych obszarach

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Wow! Feena/Gadwin/Rapp	3	Zwiększa poziom siły ataku (1)	Fi 5, Ea 5
Boom! Justin/Sue/Gadwin/Liete	7	Eksplozja na średnim obszarze	Fi 6, Ea 7
Boom-Pow! Justin/Sue/Gadwin/Rapp	10	Dość silny wybuch na całym polu walki	Fi [illegible], Ea 10
Meteo Strike Gadwin/Rapp/Liete	10	Silny atak meteorytów (1)	Fi 13, Ea 16
[illegible]-Boom!	19	Najsilniejsza eksplozja	[illegible]

dochodzi do zdrowia lecz nie można się z nim porozumieć, tak dziwnie gada. Na domiar złego pojawiają się wojska, które właśnie go szukały i wraz z bohaterami zamykają go w dobrze chronionej bazie.

Ucieczka

Postęp Sue się udaje i drużyna przez chwilę zostaje oswobodzona, niestety nadciągające posiłki zamykają ich na nowo. Jednak dzięki Leen Justin ponownie ucieka z cel i wraz z pozostałą dwójką szybami wentylacyjnymi rozpoczyna wycieczkę po bazie. W paru miejscach dochodzi do walk z żołnierzami (cienkie bolki), a wyglądając z pewnego szybu drużyna podsłuchuje kod otwierający odpowiednie drzwi (right, right, left, left, down, up, down, up). Ze nimi bohaterowie dochodzą do pomieszczenia z klatką wężącą owego dziwnego chłopaka, a po uwolnieniu przeżywają skutki zjedzenia „orzecha zrozumienia" (he, he). Następnie cała czwórka przebija sobie drogę ucieczki pokonując po kolei owe trzy wysokie rangą laski (Saki, Nana i Miki), które jednak oddzielnie stanowią bardzo prostych przeciwników. W finale drużyna porywa pociąg i chociaż po drodze wojska dokonują abordażu, sprytny plan Justina oddala niebezpieczeństwo, a wagony stopują w lesie.

Lee Mgieł

Poprzez kolejny zamglony las drużyna dociera do rodzinnej wioski humanoida. Aby uzyskać akceptację ze strony starszyzny, bohaterowie muszą dokonać wypadu na leżącą opodal górę, skąd przynoszą naczynie z nakterem leżące przy posągu bóstwa. W nocy armia dokonuje najazdu na wieś w celu zabrania właśnie owego posągu, a kierująca operacją Leen okazuje się siostrą Feeny. Mimo częściowego niepowodzenia w odzyskaniu posągu drużyna zostaje obdarowana owocem powodującym chwilowe opadnięcie mgły spowijającej puszczę. Po kolejnej długiej przeprawie przyjaciele docierają do olbrzymiej ściany.

Koniec święta

Teraz czeka bohaterów mozolna wspinaczka szeregiem schodów, wind i pochylni, z konieczności przełączanie pewnej ilości przycisków i walk z potworkami - jedynie wielkie ptaki rezydujące niedaleko szczytu (podobne do bossa z Suit Ruins) mogą stanowić mały problem. Po kilku „dniach" wspinaczki i straconej nadziei na sukces drużyna dociera w końcu na szczyt, tam jednak zostaje brutalnie zrzucona na drugą stronę przez dziwna urządzenia.

ZAGINIONY ŚWIAT

Godwin

Justin i Feena przeżywają upadek dzięki spadnięciu na wielkie liście. Okazuje się, że za murem wszystko jest nieco większe, więc w poszukiwaniu Sue nasza dwójka musi się przedzierać przez olbrzymie zielska i walczyć z nowymi zamieszkującymi teren potworami (szczególnie trzeba uważać na Golemy, które są odporne na czary i broń o magicznych atrybutach). W końcu docierają do rozbitego w środku dżungli obozowiska, gdzie następuje scenka z Gadwinem i pewnym kociołkiem (he, he). Sue okazuje się żywa i zdrowa, a po chwili cała już czteroosobowa drużyna wędruje do położonej opodal wioski Dight.

Zabójczy Deszcz

Gadwin ma złe przeczucie - spodziewa się deszczu i to nie byle jakiego, stąd idzie odwiedzić Starostę, zaś reszta drużyny w międzyczasie nawiązuje znajomość z rezydującym chwilowo w gospodzie tajemniczym królikopodobnym gościem (Mogsyl o imieniu Guido. Gdy wreszcie zaczyna padać, okazuje się, że deszcz jest toksyczny i tylko wyprawa po pewien artefakt na leżącą w okolicy górę Mt. Typhon może uratować wioskę. Oczywiście napalony Justin zgłasza się na ochotnika do wyprawy z Gadwinem, a reszta chcąc nie chcąc podąża za nim. Podróż góry to bardzo nieprzyjemny do poruszania się teren, gdyż pełno tam toksycznych rozlewisk i strumieni, w których można potracić wiele energii, jedynym plusem jest możliwość znalezienia kolejnego Mana Egg (I część Mt. Typhon). Drugie Jajo znajdujemy już w samej Typhon Tower (I piętro), które stanowi kilkupiętrową kondygnację schodów, lin i pomostów - aby się dostawać wyżej trzeba włączyć kilka niebieskich przełączników (czerwone przywołują stwory). O ile przed wieżą potwory były dość znośne, to w środku niej sporo dość niebezpiecznych pteszydeł i smoków, stąd trzeba się mieć na baczności. Pokonawszy przygodnego Bossa, ekipa dociera na sam szczyt, gdzie przed trudnym wyborem staje Justin, lecz dzięki Feenie i Spirit Stone wychodzi z opresji cało (nie licząc surrzystego policzka od laski - he, he). Wieża ulega zniszczeniu, a drużyna powraca do wioski.

Festiwal Ognia

Gadwin postanawia towarzyszyć drużynie w wyprawie do kolejnych ruin cywilizacji Icarian, leżących na południu Twin Towers. Można tam się dostać drogą morską z wioski Gumbo do której drużyna dociera przechodząc kolejną górę (Lama Mountains). Mieszkańcy Gumbo Village na widok przybyszów zaczynają się dziwnie zachowywać, w dodatku nie jest tam tak ciepło jak zapowiadał Gadwin. Gdy jednak Justin i Feena zostają uznani za Parę, napięcie zostaje rozładowane, zaczyna się festiwal a „zakochana" dwójka następnego dnia kończy w kraterze wulkanu jako ofiara dla zamieszkującego go smoka. Na szczęście pozostali towarzysze pospieszają z odsieczą i rozwalając po drodze szereg stworków (są odporne na ogień) i zdobywając kolejne Jaja, wspólnymi siłami pokonują smoka - w walce z nim trzeba się tak ustawić, aby się nie znaleźć w polu rażenia jego oddechu, inaczej kredki. Po zwycięstwie okazuje się, że gad blokował ciepło z krateru i wulkan znowu ożywa podgrzewając wioskę i dając okazję do kolejnej imprezy (oraz pierwszej romantycznej sceny pomiędzy Justinem a Feeną). Rankiem na przystani już czeka łódź gotowa do wypłynięcia w stronę ruin.

FOREST (Water+Earth) magia głównie wprowadzająca oraz usuwająca enomałe

Nazwa	MP	Efekt	Poziom
Cure	1	Usuwa truciznę (1)	We 3 Ea 2
Poizn	2	Zatruwa wrogowne małym obszarze	We 6 Ea 3
Stram	3	Redukuje siłę ataku (1)	We 6, Ea 5
Clean	1	[illegible]	We 10, Ea 6
Refresh	4	Odbiekowuje techniki specjalne (1)	We 12, Ea 6
[illegible]	4	[illegible]	We 1 [illegible]
[illegible]	4	[illegible]	We 1 [illegible]
[illegible]	1	[illegible]	We 1 [illegible]

Dwie Wieże i Dwie Pory

Na miejscu okazuje się, że wojsko znów wtyka nos w sprawy Icarian. Najbliższe bramy prowadzące do wnętrza ruin zostały zablokowane, tylko przeciwległe od wejścia jest jeszcze otwarte. Wnętrze stanowi ciekawy labirynt zamieszkany przez meduzy (dość nieprzyjemne), zaś za następną bramą (zdobytą dzięki podawaniu się za przewodników) położone jest pomieszczenie z teleportem, który usiłujemy się w chwili zaskoczenia drużyny przez Mullens i Leen. W wyniku teleportacji dwa składy - Justin z Leen i Mullen z Feeną odbywają wędrówkę po labirytnach wież. Pojedynków tu jest mało - jedynie Justin, jako rycerz bez skazy, ratuje Leen przed zakusami kilku wyrośniętych zab (ciekawe, co chciały jej zrobić, he, he, hm, krn, khy, khy, zakrztusiłem się). Kulminacją tego zwiedzania jest kolejne spotkanie z Liete i otrzymanie przez Justina specjalnego medalionu, następnie drużyna już w komplecie powraca do Dight.

Problem z Sue

Na miejscu Sue zaczyna przejawiać objawy zmęczenia, aż wreszcie traci przytomność i ląduje w szpitalu. Pomniejszone w tym momencie drużyna wybiera się tymczasem na pobliskie wzgórza (Mysterious Vanishing Hill), aby zdobyć lodunek do urządzenia teleportacyjnego, dzięki któremu ma nadzieję przedostać się na drugą stronę morza (Itam zalecił podążać Liete). Znów dostajemy do ułożenia kilka puzzli i otwarcia kilka bram, a na końcu już ostrzy sobie pazurki Meszyne Masakry, dysponuje niezłą defensywą, używa czarów, lecz jest tylko jedna, he, he. Po zdobyciu Orba drużyna wraca po Sue, ta jednak stwierdza, że musi zakończyć przygody, a Justin postanawia wykorzystać Teleportation Orb do przerzucenia małej do Parm. Następuje wzruszająca scena pożegnania, chlip, chlip, buuuuu.

Zdradliwe Syreny

Pozostawiony w wiosce, na czas odejścia Sue, Gadwin czeka w gospodzie i nakazuje parze bohaterów udanie się do jego obozu w dżungli. Po dotarciu na miejsce wojownik

zmusza Justina do walki, którą nasz bohater oczywiście wygrywa, dzięki czemu uzyskuje możliwość uczenia się kolejnych technik ataku w tym Dragon Cut Gadwina Drugim bonusem jest znakomita łódź, która czeka w przystani w Dight, niestety równocześnie Gadwin odjeżdża się na stałe od drużyny, ątąd przez pełne niebezpieczeństw morze I_sezon syrenowy") nasza dwójka będzie musiała płynąć aema Moze to i lepiej, gdyż ponownie dochodzi do romantycznej rozmowy (chłopak nadal nie kuma o co lasce biega, he, he), która zostaje przerwana przez pojawienie się morskiej piękności Wlepiający w nią gały Justin zgadza się na wszystko i para bohaterów ląduje na otaczającej tajemniczą wyspę lagunie Rozwalając po drodze kilka zbyt skocznych zabek oraz parę przerośniętych śledzi, drużyna dochodzi do wyspy i ląduje w jej wnętrzu Zgadnicie co - oczywiście zasadzka! Mała Syrenka przeobraża się w agreawnego wieloryba, z którym walka okazuje się dość trudna z tego względu, ze wystająca z niego „wypustka" co chwilę omamia Justina, aby go boleśnie pogryźć (stąd ne niej warto skoncentrować ataki) Po rozwalce morskiego potwora wyspa tonie, a przyjaciele odpływają w siną dal System domaga się dysku 2

KRAINA PRZEZNACZENIA

Rapp i jego bande

Las, w którym lądują bohaterowie, to kolejna zmutowana dżungla, ale za to jak wygląda! Ciężko się tam poruszać, gdyż wiele ścieżek kończy się ścianą zieleni, a potworków się pęta w pierony Odnalazłszy w końcu właściwą drogę drużyna napotyka najpierw znajomego „królika" Guido, a potem jakiegoś dziwnego chłopaka który po chwili znika, a nasza para ląduje w dole-pułapce Przealuchiwani przez herszta młodocianej bandy Rappa, nie przyznają się do winy (jakiej?) i już po chwili wykazują się szlachetnością ratując wspólnie z gościem jednego z dzieciaków ze szponów (a raczej gałęzi) mięsożernego drzewca Boss ten jest o tyle nieprzyjemny, za aklada się aż z czterech części, warto więc używać ataków obszarowych (głównie ogniowych) Po bitwie herszt zmienia zdanie o bohaterach i prowadzi ich do swej wioski

Los mieszkańców lasu

Po dotarciu do Cału Village i rozmowie ze Starostą (trzeba do niego dotrzeć górnymi kładkami łączącymi domy), Rapp postanawia pokazać bohaterom swoją ataną wioskę rodzinną Okazuje się ona zamienionym w kamień obszarem dżungli ciągnącym się od górującej nad terenem tajemniczej wieży (można na nim znaleźć Mane Egg) Ponieważ wtaz z domostwami petryfikacji uległo wielu dawnych mieszkańców wioski, wywołuje to gniew Justina który postanawia pomóc Rappowi w zbadaniu, e następnie zniszczeniu Tower of Doom

Wieża Zagłady

Przed wejściem do głównego kompleksu, notabene atanowiącego kolejny obiekt miktamy Garlyle Forces, Rapp popada w konflikt z pewną wojowniczką o imieniu Milda, który kończy się wpierw popadnięciem w stan bezwładu przez Rappa, e następnie w stan walki przez parę bohaterów Milda w sumie nie jest taka groźna, chociaż jej popisowy atak zabiera słuszną ilość energii lecz gdy dwoje na jedną Po walce okazuje się że wojowniczka przybyła tu w tym samym celu, co druzyna, więc połączywszy siły wszyscy ruszają na podbój wieży Wnętrze stanowi system korytarzy i elektronicznie zamykanych bram, lecz porządne wełnięcie w dwa panele aterownicze odblokowuje przejścia Potem trzeba się trochę pobawić tamplami kontrolnymi, a na końcu dochodzi do pierwszej walki z wojownikiem Gea. Ów Gea Battler stanowi niezłego rywala, gdyż składa się z trzech części i nieźle atakuje, m.in powoduje anomalie oraz wyzwala energię elektryczną z korpusu Tym razem nie warto zawracać sobie głowy częściami bocznymi, lecz od razu skoncentrować się na głównej Po walce drużyna zabiera pozostałość po przeciwniku i opuszcza wieżę

POSTACIE I TECHNIKI

Pozomy doświadczenia broni oraz poszczególnych technik operają się na bardzo podobnej zależności, jak w magii, stąd nie będę się rozpisywał Dodam tylko że używanie technik łączonych z magią zapewnia również wzrost poziomu owej magii

JUSTIN

Główny bohater czyli zawodnik dysponujący najsilniejszymi technikami oraz czarami ofensywnymi (głównie typu Lightning i Explosion) Znakomicie atakuje również fizycznie, za pomocą miecza, pałki oraz topora (w tym młota)

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
[illegible]Slash	14	Mała kombinacja (1)	Sw 1
[illegible] Break	20	Większa kombinacja (1)	Sw 8, Mi [illegible]
[illegible]wave	30	Atak obszarowy z dystansu (1)	Ma 1, Ar [illegible]
[illegible]r Cut	32	Silny atak z dystansu (1)	Ma 10, [illegible]
[illegible] Cut	32	Silny atak typu Fire (1)	Sw 1
[illegible] Slash	36	J w lecz Blizzard	Ar 1 [illegible] Wi [illegible]
[illegible]ior Cut	40	Silny, dystansowy atak typu Lightning	Sw 23, [illegible]
[illegible]ura	45	Czasowa niewrażliwość Justina na ciosy	Sw 20, [illegible]
Dragon Cut	45	Kopa ataku Gadwina	Sw 18, Ea 7, [illegible]
H&F [illegible]	00	[illegible]	Sw 32, Ma 29 [illegible]

SUE

Mała łuczniczka dysponująca „nakomi[illegible] [illegible] wspaja[illegible] mi oraz dużą różnorodnością czarów Posługuje się głównie łukiem radzi sobie z pałkami, lecz nieca gorzej Niastały odłącza się w połowie gry, jej wadą jest również tracenie przytomności po otrzymywaniu razów

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Puty Kick	6	Atak z dystansu (1)	Bo 1
"Tah-Rah"	18	Odnowi[illegible] druzynie [illegible] HP	Ma 1 Bo [illegible]
Whicker	30	Atak obszarowy	Ma
[illegible]/0 Away	28	Grad strzał na wszystkich [illegible]	Bo 10
[illegible]wn	8	Uśpi[illegible] p zacwn kówce [illegible]	Ma 10, We
Fury Fire	38	Atak typu Fire na średnie [illegible]	Bo 2 — 2
Fight!"	10	Podniesienie siły atak[illegible] [illegible]	Ma [illegible]

FENA

Partnerka Justina, szybka w ataku biczem i nozami lecz dysponująca niewielką liczbą technik. Specjalistka w magii leczniczej i ochronnej posiada też kilka dodatkowych czarów

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Knife Hurl	10	Atak z dystansu (1)	Kn 3
[illegible]mHur[illegible]	28	Atak na wszystkich	Kn 10
[illegible]ayWhip	16	Czasowe sparaliżowanie wroga (1)	Wh 4
Fire Whip	32	Ognisty atak obszarowy	Wh [illegible]
[illegible]p! Whip	38	Silny atak [illegible] Lightning (1)	[illegible]

Dodatkowe czary!

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Time Gate	99	Zatrzymanie ATB przeciwników	Wi 99 Wa 99
Life Tree	26	Uaunięcia wszelkich anomalii i odnowienie całoś HP całej druzyny	Wa 23 Ea 22
World End	33	Ściana ognia zadająca wszystkim wrogom 999 damage	Fi 27

GADWIN

Muskularny wojownik towarzyszący ekipie przez mniej więcej ćwierć gry Startuje na poziomie 30 doświadczenia, ma dużo HP i nieźle pakuje za pomocą miecza, przy odejściu uczy Justina swego popisowego ataku

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Fly Cut	14	Atak z dystansu (1)	Sw 4
Eruption Cut	24	Silny cios o charakter[illegible] [illegible] (1)	Sw 8, Ea [illegible]
Dragon Cut	45	Silny atak na wszystkich	Sw 18, Ea [illegible] Fi 8

MILDA

Silna i dość szybka wojowniczka posługuje się tą samą bronią co Justin a 35-y poziom doświadczenia daje jej sporą przewagę na polu walki Posiada silne techniki ataku, nie dysponuje czarami i towarzyszy przez niewielką część gry

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Milda Kick	16	Atak z dystansu (1)	Ar 10
[illegible]itter	40	Odpowiednik [illegible]	Sw [illegible], Ma [illegible]
[illegible]Milda Hit	75	Superatak [illegible]	[illegible]

Kontratak

Surowe i bezsensowne prawa Calu nakazują druzynie pozostanie w gospodzie bez prawa wyjścia w głąb wioski. W nocy Feena wybiera się na przechadzkę do leżącego za hotelem parku, gdzie odnajduje ją Justin, lecz początek kolejnej romantycznej sytuacji zostaje przerwany przez atak wojsk na wioskę. Druzyna rusza na odsiecz i zastaje Leen, która okazuje się uczestniczyć w procederze z Gają a teraz właśnie odzyskuje jej część zabraną przez bohaterów z wieży Aha, Leen okazuje się też nie powiem kim! W każdym razie Feena jest zalamana a Milda proponuje druzynie podróż do jej rodzinnej wioski Laine, gdzie mogą uzyskać wiele odpowiedzi na nurtujące ich pytania.

Droga do Laine

Bohaterów czeka długa podróż. Pierwszym etapem jest pustynia Zill, gdzie harcują niebezpieczne kraby, robale i ludzie-kaktusy, można też tam znaleźć przejścia do dwóch sekretnych lokacji, lecz na razie lepiej ich odwiedzać (bo to niebezpieczne). Za pustynią leży wielkie miasto Zill Padon, zamieszkałe przez aż trzy rasy - ludzi, osłopodobnych oraz zającopodobnych (czyli ziomków królika Ba , to jest Guido). Po posiłku i nocy spędzonej w luksusowym hotelu druzyna rusza dalej najprorw przez Sawannę, a później kolejna góry (Binnan Plateau), tym razem ośnieżone i zamieszkałe przez goryle i bawoły górskie (w sumie niebezpieczne). W końcu docieramy do Laina.

Problemy Mumlnków

Tuż po wejściu następuje gorące powitanie Mildy z potężnym Mumlnkiem. Co prawda Rapp określał mieszkańców tej wioski jako „gadające krowy", lecz pewnie nie oglądał tej bajki - jak w pysk strzelił Mumlnki. Mniejsza z tym - po powitaniu i otrzymaniu pierwszych informacji od „faceta" Mildy (Darlin) druzyna rusza do domu Darlina, a od niego skierowana zostaje do leżącej na końcu ścieżki chaty Dorlina. Ten ostatni jednak wydaje się nie posiadać co najmniej jednej klepki, a to z tego powodu, że zgubił swój „róg mądrości" podczas ostatniego wypadu do dawnej Laine, teraz zamienionej w jakąś kolorową ciapkę. Oczywiście druzyna natychmiast rusza na poszukiwanie owego rogu, a poruszać się będzie w iście psychodelicznej scenerii. Knifem tutaj jest przemieszczanie się teleportami umieszczonymi głównie w ocalałych domostwach w drugiej części „terenu" można znaleźć Mana Egg. W końcu zespół dociera do głównego pomieszczenia i zgadnijcie co - ano Gaia Battler. Róg znajduje się w skrzyni za przeciwnikiem.

Sanktuarium

Gdy Dorlin wyjaśnia Justinowi przeznaczenie medalionu podarowanego przez Liete, Milda opuszcza druzynę i zostaje w Laine, a reszta rusza do Zill Padon. Zadaniem Justina jest umieszczenie medalionu w fontannie na środku miasta problem w tym, że jest w niej woda. Bohaterów zaczepia znajoma Guido, która nakazuje im odwiedzenie głównego Mogaya mieszkającego w centrum dzielnicy tych pseudo-królików. Okazuje się nim właśnie Guido, który zadaje Justinowi ważne pytanie (odpowiedź „protect friends"), a następnie spuszcza z fontanny wodę i przez otwarte przejście wędruje wraz z druzyną do środka. Wnętrze Sanktuarium Wiedzy stanowi olbrzymia naturalna grota, więc zwiedzania szykuje się niemało, aby zaś dotrzeć we właściwe miejsce należy się kierować w stronę poruszających się pod stropem platform, rozwalając po drodze pytające się tu i ówdzie zombie. Platformami druzyna dociera do komnaty mieszczącej kolejny medalion, który ma podobno otworzyć wrota Alentu - celu podróży Justina. Wracając bohaterowie spostrzegają wojskowych na czele z samym Baalem, jednocześnie platformy zatrzymują się, więc trzeba poszukać innej drogi. Po przejściu kawałka druzyna zaskakuje z urwiska na poziom niżej, a z niego dociera korytarzami do olbrzymiej sali wypełnionej ogromnymi malowidłami golemów. Tam wpadają w zasadzkę wojskowych, która jednak okazuje się zabójcza dla obu stron - golemy ożywają i zaczynają rozpierdziuchę. Następuje niesamowita scena, po której Justin budzi się sam, więc wyrusza na poszukiwanie ukochanej. Czeka go labirynt pomieszczeń i dość ciężkie walki (bo też jest sam) a na końcu dociera do urwiska, z którego właśnie odlatuje statek Baala - Grandeur, z Feeną na pokładzie.

Na ratunek

Pomoc znajduje się w ostatniej chwili zagubieni w zamieszaniu z Golemami Rapp i Guido powracają na grzbiecie latającej pleszczki i zabrawszy Justina dokonują abordażu latającej fortecy. Dochodzi do starcia ze znanymi już trzema wojskowymi laskami - tym razem ze wszystkimi na raz. Jak najszybciej należy zlikwidować jedną z nich (najlepiej mającą najmniej energii), aby przestały używać swego zabójczego ataku Delta - potem jest już prościej. Po zwycięstwie druzyna rusza w głąb okrętu, po drodze rozwalając panel kontrolny co powoduje, że maszyna zaczyna opadać kursem kolizyjnym z ziemią, a na dodatek przełamuje się wpół, zostawiając Justina samego. Sam też musi po chwili poradzić sobie z samym Baalem, mimo wygranej niestety traci Spirit Stona, a w kulminacji przed śmiercią ratuje go Feena - zgadnijcie, kim ona też jest? Na plaszczce druzyna powraca do Zill Padon.

Alant

Druzyna wędruje do Laine i przedstawia Dorlinowi zdobyczny medalion „Mumlnek" nakazuje otwarcie przejścia prowadzącego do bramy Alentu, oczywiście nie obejdzie się bez kolejnej górskiej wycieczki, tym razem polegającej na przechodzeniu po linach nad urwiskami. W końcu bohaterowie docierają do bajorka, z którego Justin wywołuje tęczę prowadzącą do legendarnego miasta. Guido pozostaje, a reszta wędruje na orbitę okołoziemską, na której właśnie wisi Alent. Aby się dostać do jego głównego kompleksu, należy trochę powędrować i powalczyć, tym razem z trzema bossami pod rząd, całe szczęście, że stanowią oni kopie poprzednio spotykanych kreatur. W środku budowli stoi około dziesięciu łuzorycznych Liete od których bohaterowie dowiadują się paru ciekawych rzeczy, a po rozmowie z ostatnią zostają wpuszczeni do pokoju tej prawdziwej. Pogadawszy chwilę cała czwórka w rakiecie wraca na Ziemię - druzyna jest kompletna.

DZIEDZICTWO ICARIAN

Narodziny Gaia

Zespół boleśnie ląduje w okolicach Savanna Widness, od tej też chwili staje się dostępna położona tam bonusowa lokacja. Ponieważ Baal zdobył ostatni fragment Spirit Stone (od Justina), jest w stanie przywrócić do życia Gaię - potwora, który spowodował zgubę cywilizacji Icarian, a który jest w stanie zniszczyć cały świat (wreszcie dochodzimy do tego, kto jest Bad Guy). W planach swego ojca zonentował się również Mullen i zorganizował przewrót w głównej bazie wojsk Gargoyle. Tam też udaje się nasza waleczna czwórka, oczywiście alpinizm wszedł im w krew, stąd nie mogą ominąć kolejnych gór (Luzet Mountains). Po dotarciu do J Base okazuje się, że żołnierze już nie uważają nas za wrogów, więc nie trzeba z nimi walczyć. Korytarzem na prawo od wejścia druzyna dociera do Mullena i Leen, którzy nie zdołali powstrzymać Baala - teraz kolej na Justina i resztę. Schodzimy do podziemnej stacji kolejowej - tam oczywiście nie może brakować przeszkadzajek. Wnętrzami wagonów albo poprzez chmary potworów bohaterowie docierają do windy, która zawozi ich przed oblicze ojca Mullena. Po wyczerpującej walce (warto się skupić na mackowatym ramieniu, gdyż odnawia ono energię całej reszcie przeciwnika) rodzi się Gaia i tylko dzięki natychmiastowej pomocy Leen druzyna uchodzi z życiem. Następnie wszyscy lądują na wojskowym okręcie powietrznym.

Obrona Zill Padon

Feena zostaje mianowana na oficera, czym nie jest zachwycona, a reszta grupy idzie odwiedzić ją w jej nowiutkim w tymczasowej bazie założonej na górskim płaskowyżu. Dochodzi do rozmowy dwóch sióstr i poznania planów Mullena, które jednak nie przypadają druzynie do gustu - celem zatrzymania ekspansji Gaia ma zostać zniszczone Zill Padon, gdzie właśnie przemieszczają się macki potwora. Cała czwórka rusza na pomoc miastu, lecz na miejscu początkowo nikogo nie znajdują, a w międzyczasie dociera fala poczta Gaia. Aglomeracja zamienia się w ruiny, a pozostali przy życiu ludzie w kamienie. Nie wszyscy jednak bohaterowie szybko odpowiadają na wołanie o pomoc i zmuszeni są do walk znową generacją potworów. Potem zaczynają pojawiać się Gaia Battlers, na ratunek przybywa też Leen, lecz w końcu zagłada czeka mieszkańców oraz druzyny wydaje się nieunikniona. W tym momencie nowa siła wtępuje w parę głównych bohaterów i rezultat jest oczywisty - ocalenie!

Ofiara

Leen opowiada Mullenowi o zdarzeniu w Zill Padon, lecz ten nie chce jej słuchać i obstaje przy starym planie. Do bazy dociera również łoczywiście przez góry - uwaga na zmienione potwory) nasza druzyna i rusza na spotkanie z dowódcą. Po chwili okazuje się, że znikła gdzieś Leen - powędrowała do sekcji dział i przez wewnętrzny system łącznościa przekazuje swe ostatnie słowo. Z odsieczą rusza Justin, lecz Gaia już atakuje - Leen ginie niszcząc stwora w efektownej animacji. Szkoda dziewczyny.

Prla

Decyzja

Gaia oczywiście nie zginęła całkowicie, gdyż ciągle odradza się z mocy kompletnego Spirit Stone, więc nadal jest problem. Po powrocie do Zill Padon zszokowana Feena zamyka się w namiocie, gdzie po chwili przychodzi odwiedzić ją Mullen. Po chwili rozmowy, uczestniczący też w niej Justin idzie po radę do Guido - gdy wraca okazuje się, że Feena podjęła decyzję o przystaniu na plan Mullena. W tymczasowej bazie w górach oboje wsiadają do statku i mimo interwencji Justina odlatują. Chłopak jest załamany - opuszczają go przyjaciele, wyśmiewają z niego trzy wojownicze laski, którym tyle razy dał łupnie... czuje się bezużyteczny i niezdarny - na Sawannie wpada twarzą w kałużę. Ostatnią deską ratunku jest Guido - Justin zastaje go w rumach Zill Padon, organizującego pomoc dla miasta. I staje się rzecz niesłychana... sam, nie powiem co - zagrania sam! W każdym razie zostaje otwarte przejście do „zaświatów", które według relacji Liete otwarło się raz przy stworzeniu świata Justin, Rapp oraz Liete wędrują do środka.

Miecz Bogów

Wnętrze „zaświatów" to najdziwniejszy labirynt w grze - ścieżki pojawiają się i znikają, w zależności od podejmowanych działań otwierają się różne drogi. Przed wejściem do piramidy na środku obszaru czeka w sumie niegroźny Boss z dużą siekierą, a w środku Spirits obdarowują wybrańca, czyli Justina Spirit Swordem, z którym po wyjściu chłopak rusza na ostateczną rozwałkę.

Zaginione Miasto

Zamknięte poprzednio wrota w J Base teraz stoją otworem, więc drużyna schodzi do zaginionego miasta Icarion. Przemierzenie jego wnętrza jest bardzo czasochłonne - kręte schody prowadzą do kilku labiryntów korytarzy i pomieszczeń, w których oprócz rozwałki naprawdę twardych przeciwników należy wykazać się umiejętnościami rozwiązywania łamigłówek i orientacji w położeniu. Oczywiście nie brakuje tu też kolejnego Gaia Battlera, a na końcu drużyna dogania Mullena z Feeną. Gość żąda od Justina dowodu jego zdolności do zgładzenia Gaia, które bohater udowadnia w walce z nim. Feena dołącza do przyjaciół i rusza do serca zagłady.

Ostateczna Rozgrywka

Wnętrze Gaia dzieli się na pięć poziomów. O ile w pierwszym, dość długim, trik polega na znajdowaniu opadających ścian, a w drugim wystarczy przejść parę metrów do kolejnego, to właśnie ów trzeci swą długością przyprawia o bolesne odciski. Na czwartym dochodzi do kolejnego starcia z Baalem - tym razem nie przypomina już człowieka, trudniej też go pokonać. Wreszcie dochodzimy do końca, gdzie czeka właściwa Gaia. W sumie spodziewałam się trudniejszej walki - przeciwnik stanowi trzy części głowną, atakującą czarami i dwie boczne, które nic nie robią - no może przesadziłem - one wytwarzają odnóża, które mają niezłe ząbki, a że robią to nieustannie, etąd ich właśnie trzeba się pozbyć w pierwszej kolejności. Najlepiej zrobić to serią silnych technik fizycznych, gdyż gnojstwa są dość odporne na magię, w przeciwieństwie do głównego członu, którego właśnie czarami najłatwiej wykończyć. To jednak nie koniec - Gaia jest bardzo żywotna. Po ostatecznym zwycięstwie przychodzi kolej na stworzenie nowego świata, co czyni Justin niszcząc swym mieczem Spirit Stone. Czas na zakończenie.

DODATKOWE LOKACJE

Nie mają one żadnego wpływu na fabułę gry, stanowią jedynie miejsca do testowania swych zdolności bojowych oraz zdobywania pożytecznych artefaktów. Nie da się tam również zbytnio szkolić - co prawda potwory stanowią wyzwania, lecz doświadczenia dają mało. A oto dostępne lokacje:

DREAM'S CASTLE

W drugiej części Zill Desert można natrafić na odnogę wiodącą do tajemniczego zamku, przed którego mostem stoi dziewczę i prosi o zdjęcie klątwy z tego jej domostwa. W środku oczywiście straszy klekoczą zbroje, tupią krzesła i pętają się widmowe monstra, z których niektóre są całkowicie odporne na ataki fizyczne. W sumie jednak nie jest nam tak źle, również końcowy Boss nie stanowi problemu, a jego zabicie owocuje otrzymaniem niezłego miecza (można też znaleźć porządny nóż oraz bat).

SOLDIER'S GRAVEYARD

To miejsce najłatwiej znaleźć - wystarczy od wejścia do pierwszej części pustyni podążać wzdłuż prawego zbocza, a natrafi się na potężne wrota. Zresztą zarówno tą, jak i poprzednią lokację można wykryć za pomocą radaru, więc nie powinno być problemów. Problemy zaczynają się dopiero w środku - całość stanowi pięć pięter, w tym dwa poziomy grot i trzy o la świątynia, gdzie trik w przemieszczaniu się polega na odkrywaniu iluzorycznych ścian. Potworki są już na tyle zabójcze, że drużyna złapana w „Ambushed" może starcia nie przeżyć! Celem zwiedzania tych podziemi jest skolekcjonowanie czterech dusz zmarłych bohaterów, których posiadanie daje dostęp do skrzyni zawierającej super artefakt zmniejszający ilość zużywanych SP o połowę!

TOWER OF MAGIC

Miejsce to znajduje się na Sawannie w pobliżu miejsca „lądowania" rakiety z Alentu - za ilustryczną skałą. Tutaj jest już naprawdę ciężko i tylko tyle mogę powiedzieć, gdyż dalsza tam nie zaszedłem, zresztę musiałem się oszczędzać, bo inaczej nie napisałbym tego opisu. Sądzę jednak, że poziomów jest tam ponad pięć, a potworki... no cóż, dla przykładu mogę powiedzieć, że niektóre z nich jednym czarem potrafią zabić wszystkich w drużynie. Good luck!

Co by tu powiedzieć na koniec? Zagrajcie jeszcze raz!

RAPP

Bardzo szybki w biganiu, lecz dość powolny w ataku gostek, specjalista od rzucania shurikenami, potrafi też machać mieczem lub nożem. Pasuje długa ca do siły techniki (po Justinie). W jego magii widać nastawianie na powodowanie anomalii oraz operacje na parametrach.

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Mist Hide	6	Ucieczka z miejsca zagrożenia	Kn 6
Rapid Gang	27	Dość silny atak (1)	Kn 16, [illegible]
Death Sword	25	Atak powodujący natychmiastową śmierć (1)	Kn 18, [illegible]
Missile	14	Atak z dystansu (1)	Be
Fireball	36	Ognisty atak obszarowy	Be 1 Fi
Sidethrow	40	Strzelanie we wszystkich wrogów	Be 22
Discutter	30	Atak wszystkich na linii rzutu	Kn 10, [illegible]
Demon Ball	40	Bardzo silny atak (1)	[illegible]
[illegible]	66	Supersilny atak na wszystkich	Kn 24, Sw [illegible]

GUIDO

Słaby wojownik z tego zająca zwłaszcza, za nie używa magii. Jego jedynym plusem jest umiejętność kradzenia przedmiotów, niestety trochę za krótko towarzyszy bohaterom, aby móc ją często wykorzystywać.

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Mogay Shot	14	Atak z dystansu (1)	Be 5
Mogay Bomb	36	Atak obszarowy z [illegible]	Be 1
Mogay Hypo	45	Odnawia nieco [illegible]	Kn 15, Sw [illegible]
Power Up	20	Zwiększa [illegible] (1)	Kn 10, Sc [illegible]
Mogay [illegible]	10	[illegible]	Kn [illegible]

LIETE

Strażniczka Alentu oraz magiczka posługująca się prawie wyłącznie najwyższymi czarami z danego typu magii. Jej dwie techniki ataku raczej się niezbyt przydają, na szczęście posiada parę niezłych czarów dodatkowych.

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Mad Shock	28	Dość silny atak (1)	Ma 10
Enchant	34	Pobiera MP przeciwnika (1)	Ma 19

Dodatkowe czary!

Nazwa	SP	Efekt	Użyskanie
Magic Art	11	Atak widmowego smoka (1)	Fi 12
Symphony	12	Podnosi wszystkie parametry u wszystkich	Wa 20, Ea 20
Enclose	25	Unieruchamia[illegible] poprzez regularny ubytek HP (1)	Fi 23, Wi 24

LMA Manager

ACE

STEROWANIE

L1 R1

L2 R2

START

TRYBY GRY

wyborem jaki

COMMERCIAL STAFF

ALL STAFF

NO STAFF

CHALLENGE

GOAL HEAVEN

SPEND, SPEND, SPEND

ści pucharów tytułów sezoń.

HOME GROUND GLORY łatwe to

sezon

NATIONAL CUP CHAMPIONS

THE DOUBLE

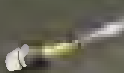
BEAT THE DROP

ship b

TITLE RACE

ych te 6 tygodn

FINAL COUNTDOWN



STRAIGHT UP GUV

prawa

THE ULTIMATE CHALLENGE

uropy sezo

eraz wypada przej... d... najbardziej int... **1 PLAYER FULL GAME** ...ezonem ... gry. Pr... ...ości pucharów ... przez nast... gry. Inny ... zeszł wybrać któr... ... lub dywizji od 1 do 3. Gorąco polecam wybrać klub z 3 dywizji i zbudować od podstaw ... Aby ... na starcie ... **CHALLENGE** drużynę z dywizji sprawdź ...

DIFFICULTY Cy... ...

...tak ... do ... jeden ... co wyjaś... ...ny **PIERWSZĄ** ... stali zbyt ... nego ...

DRUGĄ ...

TRZECIĄ ... zaku... ...sowo ... zbier... ... RE... ...kuje ... zdecydujesz się ... zy ... grają ... kupujesz ... zawodników ... lwor... ... dobrych ... upływie pew... za ...

CZWARTĄ ... go do ... ... dos... ...y wybrać ...

PIĄTĄ ...

SZÓSTĄ ...

SIÓDMĄ ...

ÓSMĄ ... ...

WYDAJEMY PIERWSZĄ KASĘ

...między ... ...niej zarządzać ... nr 4 ...rników Wybierając ...ny za zatrudnie... ...się jego rangą (wyróżnia ...ną ...

szych kasy. Dobrze jest obetawić wszystkie stanowiska, aczkolwiek najważniejsi są trenerzy. Po wybraniu odpowiednich delikwentów zatwierdzamy wybór - teraz pozostaje jedynie przydzielić zadania nowym pracownikom. Pozwól trenerom przejąć władzę nad zawodnikami - jest to dobre rozwiązanie, a przynosi jeszcze lepsze efekty gdy zatrudni się najlepszych coachów. Nie pozostawiaj wolnej ręki psychoterapeucie, lepiej jest samemu decydować o sposobie leczenia kontuzji danego zawodnika. Gość odpowiadający za ceny biletów, reklamy, rozbudowę stadionu (!) i kontrakty także nie powinien mieć wolnej ręki. Sam ustal ceny biletów, ale staraj się nie przesadzać ani w jedną, ani w drugą stronę - zbyt wysokie ceny oznaczają puste trybuny, a zbyt niskie - mniejsze zyski. Tutaj występuje podział na mecze ligowe i pucharowe. Nie to drugie możesz podyktować wyższe ceny, szczególnie gdy dobrze Cr idzie. Występuje też podział na miejsca stojące i siedzące: ceny tych pierwszych powinny być niższe od tych drugich. Drugą sprawą to reklamy - starają się samemu dobierać sponsorów, wybierają najbardziej lukratywne oferty. Pamiętaj - im lepiej grasz, tym dostajesz lepsze oferty. Im wyższa liga, tym lepsze oferty. Gdy jesteś w 100% pewny awansu do wyższej ligi, to podpisuj krótkie kontrakty na reklamy, tak aby po przejściu do następnej ligi wybierać już z nowych, lepszych ofert. Po skończeniu sezonu jest 3-miesięczna przerwa - weź to pod uwagę.

ZAWODNICY

Każdy z zawodników opisany jest kilkoma cechami. Jedną z najważniejszych jest **OVERALL** - jest to ogólna ocena zawodnika. Drugie cardo istotną jest forma **FORM** (zwracaj uwagę na ten wskaźnik przy wprowadzaniu zawodników do 1 składu). Reszta to standard w tego typu szpilach, więc nie będę ich opisywał. Musisz wiedzieć jedno - dla obrońcy ważniejsze są inne umiejętności niż dla pomocnika czy napastnika - i na odwrót. Przy ustawianiu 1 składu zwróć uwagę na pozycje, na których mogą grać zawodnicy - popatrz w prawy górny róg ekranu - jest tam rysunek przedstawiający murawę wraz z zaznaczonymi niebieskimi polami. Te pola to nic innego jak pozycja, którą dany piłkarz może obrać na boisku podczas meczu. Zawodnik pomyka po boisku właśnie w tych miejscach, które wyznacza jego pole. A więc tak dobierz zawodników do składu, aby wszystko chodziło jak w szwajcarskim zegarku. Po rozegraniu pierwszego spotkania każdy z zawodników, który brał w nim czynny udział otrzyma ocenę **RATING**. Ocena ta odzwierciedla dokonania danego piłkarza. Część z zawodników ma pod obrazkiem przedstawiającym pole jego gry ikonki. Znaczy to, że piłkarz taki jest specem - np. w wykonywaniu karnków i tak mamy "koronę" (dobry kapitan), "buty" (dobrze wykonuje ten stały element gry), "wolne", "rożne", "kara".

FORMACJA

Przejdź do punktu nr 1, wybierz drugi "podpunkt" licząc od lewej. Jesteś teraz w menu odpowiedzialnym za ustawienie formacji i strategii drużyny. Co do formacji, to sam musisz poeksperymentować, nadmienię tylko, abyś dobierał odpowiednie ustawienia do zaistniałych sytuacji - gdy będziesz grał z mocnym przeciwnikiem, a na dodatek na wyjeździe, wtedy lepiej jest zagrać ustawieniem defensywnym (np. 5-4-1). Po dokonaniu wyboru pozostaje jeszcze zadecydować jak ma być ustawiona Twoja drużyna - defensywnie, normalnie czy ofensywnie. Ma to ogromny wpływ na grę. Następnie ustawiasz taktykę linii obrony - **STAR PLAYER MARKING** - tutaj ustalasz kto "przylepi" się do gracza-gwiazdy z przeciwnej drużyny. Natomiast **STYLE** pozwoli Ci ustawić taktykę dla obrońców - czy mają grać normalnie czy agresywnie (agresywnie = większa szansa na złapanie karteczki lubi spowodowanie karnego, ale i większe na powstrzymanie atakujących). W **ATTACKING TACTICS** ustawiasz strategię dla całej drużyny i tak **LONG BALL** - jak widzisz na rysunku obok jest to dogrywanie piłki do napastników wysokimi podaniami. **COUNTER ATTACK** - klasyczna gra z kontry, **POSSESION PLAY** - gra podaniami "z klapki" pozwala dłużej utrzymać się przy piłce, konstruuje się bardziej finezyjne akcje, **USE WINGERS** - tutaj korzystasz z umiejętności skrzydłowych -pomocników. A opcja **STYLE** pozwala Ci wybierać z dwóch możliwości **MEASURED** lub **DIRECT**. Pierwszy wybór to gra podaniami: jest zakręcona i trudna do przewidzenia dla przeciwnika (ale nie zawsze się sprawdza), a druga to szybki atak i dokładne podania - gra się szybciej, ale przeciwnik łatwiej może przewidzieć Twoje zamiary. Dalej mamy **SHOOTING DISTANCE** - ustalamy z jakiej odległości zawodnicy mają oddawać strzały na bramkę przeciwnika. W dalszej kolejności ustalamy, kto wykonuje "rożne", "wolne" i przydzielamy role kapitana (najlepiej temu z piłkarzy, który jest najbardziej doświadczony i ma ikonkę "KORONY"). Pozostaje jeszcze wybrać ekipę od "karnków".

FINANSE

Tu załatwiamy wszystkie wydatki, zyski, pożyczki. O biletach już pisałem, teraz zajmiemy się pożyczkami, które możesz zaciągnąć na budowę stadionu. Jeśli zaakceptujesz przebudowę trybuny, a nie stać Cię na zapłacenie całej kwoty od razu, gotówką - wtedy możesz zaciągnąć kredyt (oczywiście na jakiś kosmiczny, bo szefostwo się nie zgodzi). Przed zatwierdzeniem warunków umowy zwróć uwagę na sumę, którą będziesz musiał zwracać do banku co tydzień. Kwota ta maleje wraz ze wzrostem ilości lat, w ciągu których zobowiązujesz się do spłaty kredytu. Pamiętaj - mierz siły na zamiary. Skoro już mowa o stadionie - możemy go oczywiście przebudować wedle uznania, wystarczy dysponować odpowiednią ilością mamony. Wybierając jedną z trybun i opcję **UPGRADE** mamy dostęp do opcji, które umożliwią Ci jej zmodernizowanie. Mamy **DEPTH** - odpowiada za "głębokość" trybuny, im więcej dasz kwadracików, tym dłuższa będzie ta trybuna, **TIERS** - aby skorzystać z tej możliwości musisz ustawić **DEPTH** na makse. Tutaj wybierasz ilość "pięter" (od 1 do 3). **BOXES** - dobudowujesz dodatkowe boksy, coś na wzór stadionu Ajaxu (tam boksy to apartamenty, restauracje, sale konferencyjne), **CORNERS** - dodajesz dodatkowe miejsca po bokach bocznych trybun (trybuny te nie są zaokrąglone). **STYLE** - no, tutaj sam pomyślisz, a zobaczysz i. Przebudowa trwa zwykle 12 miesięcy, wiąże się z wyłączeniem modernizowanej trybuny z gry (kibole nie mają co na nią szukać), a także utratą miejsca na reklamy. Ale z drugiej strony - po roku będziesz miał super trybunę i jeszcze więcej miejsca na reklamy (**HOARDINGS**).

TRANSFERY

Powiem jedno - M-A-S-A-K-R-A!!! Strasznie ciężko jest kupić zawodnika (nawet nie przeciętnego, bo się boją...). No chyba że się gra np. Manchesterem Utd, stan konta którego wynosi 20 mln funciaków (na starcie), a zawodnicy garną się do klubu jak pszczoły do miodu. Ale jeśli nie poszczęści na łatwiznę, to spokojnie czytaj dalej. Chcesz kupić piłkarza (korzystając z **BUY PLAYER** lub **SEARCH PLAYER**) wypatrzyłeś jakiegoś naprawdę interesującego zawodnika, a na dodatek stać Cię na jego zakup? Najedź na nazwisko delikwenta, naciśnij "krzyżyk", co by złożyć swoją ofertę. Standardem jest sytuacja, w której należy przekroczyć - i to czasami znacznie - sugerowaną cenę zakupu. Tak aby właściciele piłkarza szybko zmiękli. Po ustaleniu kwoty nie zapomnij zatwierdzić **MAKE OFFER** lub wycofać się **WITHDRAW**. Teraz należy poczekać kilka dni na odpowiedź. Jeśli klub zgodzi się na Twoje warunki, to zostaniesz dopuszczony do negocjacji z zawodnikiem. Zdarzyć się może, że inne kluby przebiją Twoją ofertę. No cóż, wtedy będzie trzeba dać więcej niż inni (jeśli ma się więcej niż inni). Gdy już dojdzie do negocjacji z zawodnikiem, będzie trzeba nieco zamachać. A więc składamy ofertę - na pierwszy ogień idzie całogodzinowa wypłata **WAGE** - im więcej dasz, tym większe szanse na to, że przejdzie do Twojej drużyny. Dalej mamy długość kontraktu (szczególnie młodzi zawodnicy uczuleni są na tę opcję - raczej nie proponuj młodzianowi 4-letniego kontraktu) i na koniec bardzo istotna opcja - opcjalna klauzula **SPECIAL CLAUSE**. Jeśli zaoferujesz ciekawą propozycję, to prawdopodobieństwo sfinalizowania umowy wzrośnie - i to bardzo. I tak mamy **SCORING BONUS** (dodatkowy szmal za strzelenie bramki), **MAN OF THE MATCH** (premia za zostanie graczem spotkania) **RELEOATION RELEASE** (w przypadku spadku do niższej ligi zawodnik z taką klauzulą zawartą w kontrakcie odchodzi) **GUARANTEED** (ten TEAM (gość dostaje gwarancję, że będziesz go wystawiał zawsze w pierwszym składzie). U bramkarza zamiast **SCORING BONUS** występuje **CLEAN SHEET BONUS** - just to premia za czyste konto (jeśli bramkarz nie puści bramki - inkasuje mamonę). Natomiast u obrońcy i pomocnika jest **WIN BONUS** - zawodnicy zgarniają kasę, jeśli wygrają mecz.

I to by było na tyle. "Trzym się", Drogi Czytelniku, a i wygrywaj wszystko jak leci - czego Ci życzę.

TO ZNOWU JA!

...ictwa wszystko zostało już powie... dziana a jednak nie! W tym mie... siącu znów dostałem masę listów, w których poruszaliście tę sprawę. Postanowiłem zatem kilka z nich wybrać, oczywiście tych najtrzeźwiej podchodzących do tematu rzeczowych. O dziwo, o ile w ze... szłym miesiącu udzielali się tylko i wyłącznie miłośnicy piractwa, tak w tym odezwali się oburzeni tym zjawiskiem krzykacze. I dobrze - chodzi o to, aby coś się działo.
Niestety nie dostaliśmy obiecanych w ubiegłym miesiącu komiksów świątecznych grupy KTOMAZAS, ponieważ głupek Ścierw... zgubił zarówno adres jak i telefon do autorów prac. (Ssres zgubiłem owszem, a telefon mi ktoś wy... ...

PRYWATA: HIV

"[...] Czytałem listy Czytelników w zeszłym miesiącu nt. piractwa i nagle coś mnie uderzyło! Wszyscy usprawiedliwiają piractwo! Nawet Wy coś bredzicie o za niskich zarobkach itd... Ale czy ktoś pomyślał, że SONY ma prawo od nas żądać dowolnej ceny. Nawet gdyby gry kosztowały 500 zł, to i tak nie mielibyśmy prawa ich okradać. Każdy w swoim liście unikał wyrazu "złodziejstwo". Ja mogę sobie pozwolić na jedną grę na dwa miesiące. Nie narzekam. Nie wiem, czy ci wszyscy ludzie, którzy potrzebują 10 gier miesięcznie mogą uczciwie nazwać się "Graczami". Śmieszą mnie te wszystkie wyjaśnienie, dlaczego ludzie kradną. "Bo mało zarabiają", "bo gry są drogie". Ludzie! Na podobnej zasadzie można by kraść co rok samochód, bo "nam się znudził". Na pewno zostanę wyśmiany, ale takie mam zdanie na temat piractwa [...]"

Venom, e-mail

Wszyscy usprawiedliwiają piractwo zbyt niskimi zarobkami tylko dlatego, że taki jest faktyczny stan rzeczy. Czy np. w USA piractwo jest tak rozpowszechnione? A może po prostu nasza rodzima policja działa zbyt kiepsko (co do tego nie mam żadnych wątpliwości), co by procederowi temu zadać ostateczny cios? Prawda, SONY może żądać nawet 1000 zł za jedną grę i nikt nie może mieć o to żalu (a jednak). Natomiast problem tkwi w tym, że monopol jest zjawiskiem bardzo niemile widzianym, szczególnie w branży komputerowej (vide Bill Gates). Znam kilku prawdziwych Graczy, którzy by się przekręcili, gdyby mieli 1 nową grę co 2 miesiące - przechodzą prawie każdą w co najwyżej 5 dni, wyciągając zeń wszystko, co jest możliwe. Ja na to nie mam czasu. Ty najwyraźniej ochoty, ktoś inny z kolei może nie gustować w wyciskaniu ostatnich soków z gry, natomiast oni - moi znajomi - tym żyją (mówią sami o sobie, że nie widzą żadnej przyszłości, więc chociaż "bieżący dzień" wykorzystują na przyjemności). Nie wiem zatem, dlaczego sugerujesz, iż podobni im nie powinni się nazywać "Graczami". Twoje przyrównanie kradzieży gier (to fakt, piractwo to kradzież) do rąbnięcia samochodu wydaje mi się nie na miejscu (a tak przy okazji - wielu tak czyni). Czy zostaniesz wyśmiany - tego nie wiem (ja pozostaję bezstronny), to się okaże w przyszłości, a może tym listem zachwiejesz kontinuum czasowe i coś się zmieni w Polsce w kwestii cen gier. Wszak wieloletnie mędzenie pecetowych Graczy na ten temat przyniosło wymierne skutki - niektóre, coraz liczniejsze jednak - pecetowe tytuły można nabyć za 69 - 99 zł. A to ceny, o których użytkownicy PlayStation śnią po nocach (jeśli chodzi o nowości).

"[...] Używam tylko gier oryginalnych. Nie mam kupy forsy i cierpię z tego powodu. Ale mam prawie każdą nowość, która wychodzi oficjalnie na rynek polski. Spytacie jak jest to możliwe? Ano tak: mając dwa oryginały wymieniam je na giełdzie za 30 zł/szt.
Wolę mieć 2 oryginalne gry, pograć się przez nie przedzierać, bo gdybym miał trzydzieści pozycji, to bym nie wiedział, w którą grać - i w końcu żadnej bym nie ukończył, nie poznał ich zakrętów i nie miał żadnej satysfakcji (...) Mówi się, że jeżeli oryginały kosztowały by 10 zł, to piractwo by zginęło, a producenci gier dobrze by zarabiali, czego przykładem są piraci. Przecież to BZDURA! Czy ktoś pomyślał, że pirat sprzedający gierki np. za 29 zł zyski czerpie tylko i wyłącznie dla siebie? Przecież przy każdej grze pracuje sztab ludzi - wszyscy muszą dostać zapłatę za swoją pracę! Jeżeli kogoś nie stać na kupno oryginalnych gier, to niech je wymienia, a jeżeli kogoś nie stać na wymianę, to niech nie kupuje PlayStation tylko Pegasusa [...]"

Rafał, e-mail

Gratuluję Ci samozaparcia i nieugiętej postawy (zwłaszcza biorąc pod uwagę okoliczności, o których napisałeś w części nie opublikowanej przeze mnie). Wydaje mi się, że Twoje rozwiązanie stanowi najbardziej trzeźwą postawę wobec sytuacji, w której namiętnemu Graczowi brakuje kasy na nowe gry. Fakt - po co trzymać na półce pozycję, którą już się ukończyło na wszystkie możliwe sposoby (nie uwzględniając sytuacji, w której po, dajmy na to, roku - dwóch komuś zachce się zajrzeć do wora opisanego etykietą "lamus". Kwota żądana za wymianę oryginalnej gry (oscylująca w okolicach 30 zł) nie wydaje się nazbyt wygórowaną, jest zdecydowanie przystępna i rozsądna (...) W drugiej części listu opowiadasz się zdecydowanie za bzdurnym podejściem do tematu zaniżania cen gier. Uważam jednak, iż mocno się mylisz. Koszt wyprodukowania jednej

Scenariusz Rysunki: "Kleju" Scenariusz: "Don Cornholio"

kopii gry wynosi nie więcej, jak 10 zł, o czym Cię zapewniam uwzględniając koszt nośnika, książeczki i opakowania). Wiem, promocje danej gry kosztują kredle, ale przecież nie wszystkie gry są reklamowane w każdym spocie reklamowym w godzinach największej oglądalności, nie mówiąc o polskich reklamach (reklamę PlayStation, o ile tak pośrednią, w polskiej telewizji widziałem tylko na kanale "ze słoneczkiem"). Załóżmy, że jakaś polska grupa stworzyła grę i dystrybutor żąda zań 300 zł (wiadomo - pazerność). Fajnie, nie? Jak myślisz - ile kopii gry "X" sprzedać polski dystrybutor? 100, może 200, najwyżej 1000... Zakładając, że na jednej kopii autorzy zarobią "na czysto" np. 100 zł, po wykonaniu mało skomplikowanej operacji matematycznej można obliczyć, iż łącznie zarobią ok. 100.000 zł. Okl, wydawać by się mogło, że to dużo, nieprawdaż? Jeśli grę ową tworzyło 10 osób (przyjmijmy, że do stworzenia średniej gry potrzeba właśnie tyle osób), po równym podziale kazy "na łebka" wypada 10.000 zł... Czy to dużo za ok. rok ciężkiej pracy? Nie sądzę... A gdzie sprzęt i oprogramowanie...? Ale gdyby gra "X" kosztowała w sklepie 100 zł (mniejsze marże narzucona przez dystrybutora), to by powniklem ulotniła się w ilości co najmniej 10 tys. sztuk. Załóżmy, że autorzy zarabiają 30 zł na jednej kopii. Wniosek - "co czyste" łyknął nie 100, lecz 300 tys. zł. Oczywiście sytuacje przeze mnie przedstawione jest mocno naciągana, ale powinno uzmysłowić wszystkim, w czym tkwi błąd - ane w marzack narzuconych przez tyck i owyck. Tym bardziej w Polsce wygląda to na porażkę - o nowych tytułach na PSX Graczo dowiadują się dzięki gazetom (m.in. dzięki PE:), o nie wysokobudżetowym kampaniom reklamowym, które by mogły usprawiedliwiać marże narzucane przez dystrybutorów. Należy jednak wziąć pod uwagę to, iż polscy dystrybutorzy kupują pojedyncze kopie za bajońskie sumy - to kwestie różnie realizowanych przez zagranicznych dystrybutorów. Ale to już problem tych ostatnich, a nie nasz. Pozdrawiam wszystkich ludzi dobrej woli.

Marcin Kowalczyk, Kraków

Ufff, dawno (w zasadzie nigdy) nie dostałem listu, w którym autor za jednym razem poruszyłby tak wiele istotnych tematów. Postaram się wziąć w garść (i mocno ją zacisnąć), co by w miarę sensownie na wszystkie pytania odpowiedzieć. Wiedzcie jednak, że przychodzi mi to z wielkim trudem.).

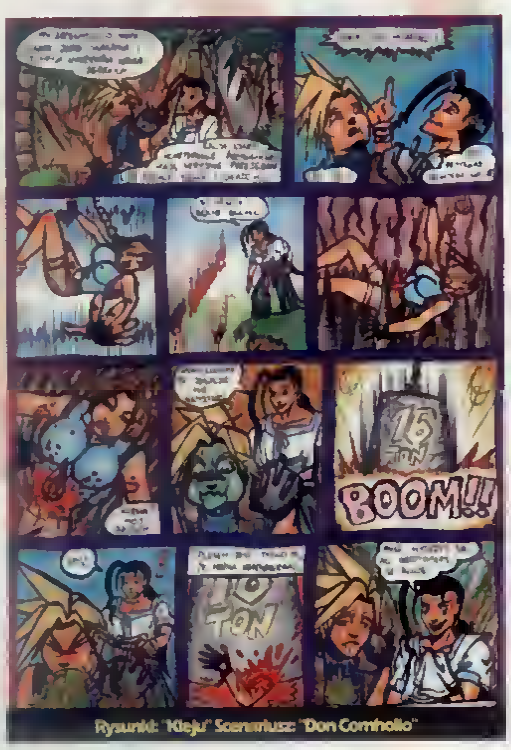
Ad 1> Cykl wydawniczy musiałbyśmy zmienić ze względu na dosyć przyziemną sprawę, otóż sprawcą zamieszania jest niejaki MAN!AK :) Gdybyśmy wydawali PE tak, jak dotychczas, to terminy prac by nam się zazębiały, co by na dobre nie wyszło nikomu - ani Wam (Czytelnikom), ani nam (obibokom). No i pamiętaj, że jednej gry my nie zdążymy opisać, a innej konkurencja - na tó pie ma reguły, a jedynym rozwiązaniem wydaje się zmienienie cyklu wydawniczego na tygodniowy :) Nie nie ponujących w Polsce i na zachodzie. A póki co nie się nie zmieni w tej materii... Polityka... Ale to temat na osobną książkę;).

Dlaczego...?

?: | | 1> Dlaczego zmieniliście cykl wydawniczy PE? Zamiast w połowie miesiąca, pojawiacie się na jego początku. Tamten cykl był korzystniejszy, ponieważ mieliście zawsze kilka recenzji wcześniej niż konkurencja. A teraz zdarzają się Wam obsuwy - TONY HAWK'S. , ISS PRO EVOLUTION 2> Dlaczego zawiesiliście dział PRZEOŁAOY? Zostało przecież kilka gatunków gier, których nie opisaliście 3> Jak to możliwe, że MAN!AK, wydawany na o wiele lepszym papierze niż PE, jest tańszy od tego drugiego? 4> Oby nie okazało się, że teksty "Z archiwum PSX" będą jedynymi z działu "Okiem Maniaka" 5> Dziwią mnie zależności pomiędzy ocenami przyznawanymi grom a ich pozycjami w tabelce w HP - np. gra CRASH TEAM RACING dostała ocenę "10", więc teoretycznie powinna się znajdować na pierwszym miejscu wśród wyścigów, RIDGE RACER 4 dostał "9", a mimo tego znajduje się poniżej COLIN MCRAE RALLY z oceną "8" 6> Gdzie się podział Mutti? To jeden z moich ulubionych zg(Red. Jów 7> W PE#26 można znaleźć dwie recenzje "dwuznaczne" Można by je odczytać jako teksty "sponsorowane", gdyż w obu przypadkach podaliście nazwy firm, które Wam te gry dostarczyły [...]"

Marek, Toruń

Ad 1> Cykl wydawniczy musiałbyśmy zmienić ze względu na dosyć przyziemną sprawę, otóż sprawcą zamieszania jest niejaki MAN!AK :) Gdybyśmy wydawali PE tak, jak dotychczas, to terminy prac by nam się zazębiały, co by na dobre nie wyszło nikomu - ani Wam (Czytelnikom), ani nam (obibokom). No i pamiętaj, że jednej gry my nie zdążymy opisać, a innej konkurencja - na tó pie ma reguły, a jedynym rozwiązaniem wydaje się zmienienie cyklu wydawniczego na tygodniowy :) Nie nie możliwe. Ad 2> Działu "Przeglądy" nie zawiesiliśmy - ot, od kilku miesięcy nie było na takowy ani miejsca, ani też nikt nie pokwapił się, co by tekst odpowiedni napisać. Jednak już za miesiąc kolejny przegląd zagości na łamach PE - zapewniam. Ad 3> MAN!AK wydawany jest na o wiele lepszym niż PE papierze i kosztuje mniej (5.50 zł) - to fakt. Ale faktem też jest, że póki co oferuje 84 strony. A zdajesz sobie sprawę z faktu, ile kosztuje tych 16 dodatkowych stron? Dużo. Na to pytanie będziemy szukać odpowiedzi w momencie, gdy MAN!AK "dobije" do 100 stron bez zmiany ceny:). Ad 4> Spoko, co złego to nie my. Prawdopodobnie w kolejnym numerze PE przeczytasz jakiś tekst "Okiem Maniaka" - Wieprzek ma kilka pomysłów, zobaczymy co z tego wyjdzie, hihihi! Ad 5> Fakt, na pierwszy rzut oka coś nie pasuje. Ale prawda jest taka, że gry zestawione w tabelce w HP nie zostały posegregowane wg wystawianych ocen (od najwyższej oceny do najniższej). Bo czy CTR może znajdować się w zestawieniu wyżej niż GT? Nie pod żadnym pozorem! CTR to świetna gra, ale się nie umywa do GT - i choć ta druga dostała niższą ocenę, to generalnie jest lepsza (pomijając fakt, że wyścigom daleko do WYŚCIGÓW). Podobnie jest w przypadku RR4 i CMR. Wiem, mętne są moje próby wyjaśnienia zagadnienia, ale to temat tak spontaniczny. Ad 6> Mutti musi dużo trenować granie na skrzypkach. Nic na to nie poradzi - wyższe siły. Poza tym w bieżącym numerze PE znajdziesz jego recenzję gry pt. KILLER LOOP. Zadowolony? Mam nadzieję, że tak (nie zapomnij zaglosować na Muttiego i na mnie w "Ankiecie", hihihi!) Ad 7> Czujemy się urażeni. To nie tak. Pod recenzjami tych tytułów umieściliśmy adresy odpowiednich firm dlatego, że zadeklarowały się dostarczyć nam te gry - nie musieliśmy ich załatwiać na własną rękę. Poza tym obie gry są importami - dlatego, w drodze specjalnej podzięki, zrobiliśmy to, co zrobiliśmy. Nie myśl zatem, iż gry oceniliśmy wyżej w ramach konszachtów - nic z tego (spójrz na oceny wystawione przez Norbę w "Testach"). Chodzimy z głowami wysoko podniesionymi z tego tytułu, że jesteśmy niezależni. Uffffff



Rysunki: "Kleju" Scenariusz: "Don Cornholio"

PCHLI TARG
Sprzedam wygrany gr MEDIEVIL
Radosław Tyś ul. Jaskółcza, 08-300
Lukasko

Kolportaż

? "[...] Dlaczego każdy numer PSX EXTREME udaje mi się dostać tak późno - ok. 20 każdego miesiąca? [...]"
Maciek, Międzyzdroje

Z tego co zauważyłem, kolportaż w najodleglejsze zakątki Polski trwa bardzo długo - nawet do 10 dni. W komfortowej sytuacji są wszyscy Czytelnicy PE z Katowic i okolic - mogą nabyć każdy nowy numer w dzień po tym, jak drukarnie skończy produkcję. Aby nie przyszłość uchronić się od wyczekiwania na kolejny numer PE, nie obgryzając w patosznia zwanym międzyczasie paznokci u nóg, proponują Ci zamówienie prenumeraty, z którą swojego czasu różnie bywało - teraz zajmują się tym specjalnie oddelegowana osoba, na jest gwarantem wysokiej jakości wykonywanych usług. Bądź pewien, że w takim wypadku Twój comiesięczny bój zostanie znacznie skrócony - będziesz otrzymywał PE do rąk własnych ok. 15 każdego miesiąca.

WIDZIAŁY GAŁY...

? "[...] Piszę w sprawie Waszych koszulek. Są to badziewia, w których strach wyjść na miasto. Zróbcie coś lepszego, bo płakać się chce [...]"
PaRappa z Kwidzyna

"Widziały gały, co brały" - jak głosi stara, mądra maksyma. Z pewnością decydując się na zakup koszulki z logo PE oglądales fotki je prezentujące na wszystkich stronach, więc do kogo masz teraz żal? Koszulki są solidne, nadruki też - logosa nie zmieniamy dla potrzeb koszulek. Nie wiem, w czym tkwi Twój problem. Wiedz jednak, że planujemy wypuszczanie na rynek nowych modeli sportowych "polarów", a dla kobiet przewidzieliśmy specjalne staniki świecące w nocy i rewelacyjny model majtek akustycznych z wycieraczkami.

WWW

? "[...] Mogliby(y)śmy zaktualizować swoją stronę WWW [...]"
Nekkahl, e-mail

Jasne, mogliby(y)śmy, gdyby(y)śmy mieli na to czas... A skoro już mówimy - gdyby(y)śmy mieli na to czas, gdyż to właśnie on zajmuje się aktualizacją strony (www.pszextreme.pcv.pl). Zobaczę, co da się zrobić w tej materii - kupię mu paczkę chipsów, a może coś z tego wyjdzie. Jeśli jednak ogół jest zainteresowany, proszę dzwonić do Redakcji i męczyć Bufiego "w dwa języki"(:) (Bufi: cuchnie ci chipsy?); a strona jest aktualizowana co najmniej 2 razy w miesiącu).

WWW C.D.

? [...] Czy w Internecie można znaleźć strony, z których można ściągnąć filmy z prezentacjami gier na PS2? Czy możecie podać mi dokładny adres? [...]
Darek M., e-mail

Tak, wejdź na stronę PE (adres podany w odpowiedzi na poprzedni list) - na niej znajdziesz odnośniki do innych stron, z których zaciągniesz interesujący Cię stuff.

Ściemniacie

? "[...] W czym jak w czym, ale w składaniu obietnic jesteście bardzo dobrzy. Jestem wielbicielem serii TEKKEN i jakoś nie mogę się doczekać dwóch stron przeznaczonych dla 'Kącika bijatyk'. Kali co miesiąc obiecuje, że załatwi coś ze Ścierą, a tu nic! [...]
Jarek, Świętochłowice

Sprawy mają się tak, że nie mamy miejsca na rozszerzanie 'Kącików...' (spójrz na ten numer PE - po prostu pęka w szwach). Poza tym Kali zawsze oddaje tekst do 'Kącika...' 'za pięć dwunasta', gdy to nie ma czasu na zabawę ze składaniem. Panoc za wszystko ma wiele do napisania, ale nigdy nie może się wyrobić. Musisz także wiedzieć, że entuzjastów Twojego pokroju jest bardzo mało generalnie wszystkim TK już wychodzi bokami (ja go wciąż uwielbiam, choć widzę, że prawy bok mam lekko zdeformowany).

Opisy...

? "[...] Jak wytłumaczyć fakt, że w niektórych opisach przez Was drukowanych są dziwne błędy, które powodują podejrzenia, że autor nie grał w grę, którą opisał? [...]"
Szymon, Poznań

Zdarzyło się kilka razy (jeden mam być konkretny), że w przypadku takich tytułów, jak LOK: SOUL REAVER, DRIVER, LEGEND OF LEGAIA i kilku mniej znaczących, że dosłownie po prostu d**y, że autor nie mógł skończyć opisu przed tzw. deadline'em po prostu musiał przetłumaczyć końcówkę na żywca z FAQ'a - stąd czasami powstają niedociągnięcia - o których wiedzieli dawnego fragmenta gry. Zdajemy sobie sprawę z tego, jak bardzo nas czytelnicy, totalnie pastwowiliśmy być z Wami szczerzy (powiem Wam, że każdy magazyn ma podobne wpadki). Na koniec pragnę tylko dodać, że postępki takie nie przechodzą nam tutaj (Ścierą zawsze jest zadumany, bo twierdzi, słusznie zresztą, że traci na tym image gazety) i nie robimy tego z czystego lenistwa - w momencie gdy trzeba oddać magazyn do drukarni, po prostu celu nie ma środki. Pozostaje mi tylko wierzyć, że odtąd więcej nam się to nie przydarzy, za co jednak swojego czerepu nie dam).

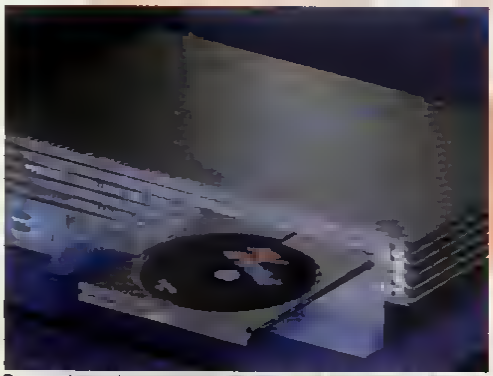
Ftopy

? [...] Zauważyłem, że w poprzednim numerze PE powtórzyliście kilka tekstów zapowiedź GT2 (semiest ALUNDRY), list hardcore'owców Co Wy robicie? Nie macie czym zapchać miejsca? [...]"
Tomek, Gorzów Wlkp.

Luz, takie błędy powstają wskutek niedowładu skladacy. Są za to surowo karani - ze każdą ftopę odbierane jest im prawo wyjścia z Redakcji przez 1 dzień.

KONKURS BEZ OKAZJI

Po zapoznaniu się z pierwszymi odpowiedziami nadesłanymi przez Was na "konkurs bez okazji" - Magiczny Kwadrat (w zasadzie był to prostokąt, ale nie mo to teraz znaczenia :) z ubiegłego miesiąca, przypuszczam, że nie otrzymam ani jednej w stu procentach prawidłowej odpowiedzi (podajecie bowiem za dużo kadrów albo podajecie takie które odszyfrowaliście o nie o to tutaj chodziło). Zdecydowałem się zatem ułatwić Wam nieco zadanie, jednocześnie nie poszkodować osób, które nadesłały już swoje typy. Uwaga! Nie będę odrzucał odpowiedzi, w których podane są zarówno złe, jak i dobre kadry. Pod uwagę będę brał za to bilans pomiędzy sektorami prawidłowymi (+1 pkt) i nieprawidłowymi (-1 pkt). MAGICZNY KWADRAT to chyba ostatni konkurs skierowany dla hardcore'owców, bo jak widzę - wymiękacie, nie nie (może przynajmniej wdepnąłem komuś na ambicję). Aha, jeśli dostanę tylko jedną w 100% parwidłową odpowiedź (zgodnie z pierwotnymi założeniami) ufunduje temu delikwentowi kierownicę (i tak w to nie wierzę). Na odpowiedzi czekam do 20 stycznia. Gut luk! (Mr. Ściera)



Ten render podesłał nam jakiś czas temu jeden z czytelników - MADEJ, który wykonał go na programie 3D Studio Max. Zwróćcie uwagę na płytę...

KĄCIK WYŚCIGOWY LAP 10

GAMERA Witam wszystkich po raz dziesiąty w 'Kąciku wyścigowym' Jak by nie było - to już jakiś jubileusz! Chcę zaznaczyć, że gdyby nie Wy, to nie dojechalibyśmy tak daleko Co do wyników, to nastąpiły ogromne zmiany Prawie wszystkie wyniki z tras zostały poprawione przez jedną osobę Mowa tu o Szymonie Kopańskim z Lubawy, który nie dał szans innym brawo! Myślę że wyniki te jeszcze bardziej Was zmobilizują i za miesiąc Wy nie dacie szans Szymonowi Powodzenia

(tel. (032) 280-41-42)
(tel. kom. 0603-56-41-72)

Oto wyniki obowiązujące w tym miesiącu

V-RALLY 2 EXPERT CHAMPIONSHIP EDITION

I Australia
1 - 1.22.83, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.13.66, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.17.64, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.13.86, Szymon Skrzypiec z Czernicy
5 - 1.12.68, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 1.20.68, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.16.50, Szymon Kopański z Lubawy

II Monte Carlo
1 - 1.00.73, Dariusz Plachecki z Torunia
2 - 1.36.48, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 0.53.08, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.17.20, Dariusz Plachecki z Torunia
5 - 0.48.68, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 1.23.50, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.01.74, Szymon Kopański z Lubawy

III Finlandia
1 - 1.12.53, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.08.68, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.28.15, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.22.12, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 1.02.50, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.44.63, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.08.58, Szymon Kopański z Lubawy

IV Portugalia
1 - 1.17.97, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.18.34, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.25.51, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.10.73, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 1.12.37, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.53.15, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.09.79, Szymon Kopański z Lubawy

V Argentyna
1 - 1.26.29, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.11.36, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.07.64, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.10.45, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 1.03.88, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.54.99, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.17.16, Szymon Kopański z Lubawy

VI Anglia
1 - 1.15.82, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.27.78, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.21.15, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 0.53.44, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 1.15.08, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.51.39, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.03.70, Szymon Kopański z Lubawy

VII Nowa Zelandia
1 - 1.27.74, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.25.14, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.13.96, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.23.71, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 0.56.10, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.57.14, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.09.63, Szymon Kopański z Lubawy

VIII Szwecja
1 - 1.20.21, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.06.68, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.29.20, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.13.96, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 1.09.64, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.59.60, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.11.73, Szymon Kopański z Lubawy

IX Hiszpania
1 - 1.15.30, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.06.02, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.09.73, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.09.44, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 1.07.60, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.59.73, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.05.32, Szymon Kopański z Lubawy

X Włochy
1 - 0.47.41, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 0.54.41, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 0.59.92, Dariusz Plachecki z Torunia
4 - 0.44.91, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 0.56.08, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 0.49.34, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.01.62, Szymon Kopański z Lubawy

XI Indonezja
1 - 1.10.30, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.15.11, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.08.79, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.06.57, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 1.01.90, Szymon Kopański z Lubawy
6 - 1.03.50, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.12.57, Szymon Kopański z Lubawy

XII Korsyka
1 - 1.20.07, Szymon Kopański z Lubawy
2 - 1.08.30, Szymon Kopański z Lubawy
3 - 1.11.29, Szymon Kopański z Lubawy
4 - 1.25.38, Szymon Kopański z Lubawy
5 - 0.59.45, Dariusz Plachecki z Torunia
6 - 0.51.02, Szymon Kopański z Lubawy
7 - 1.23.06, Szymon Kopański z Lubawy

TIME TRIAL - 101.22.30, Dariusz Plachecki z Torunia

ARCADE
LEVEL 1 - 12.04.00
Dariusz Plachecki z Torunia
LEVEL 2 - 15 08 63
Szymon Kopański z Lubawy
LEVEL 3 - 27.40.54
Szymon Kopański z Lubawy

TROPHY
EUROPEAN - 14.27 68
Paweł Baer z Rudy Śląskiej
WORLD - 23.15 02
Paweł Baer z Rudy Śląskiej
EXPERT - 29.17.79
Dariusz Plachecki z Torunia

CHAMPIONSHIP
EUROPEAN - 20.16.92
Dariusz Plachecki z Torunia
WORLD - 30.21.26
Dariusz Plachecki z Torunia
EXPERT - 44.39 08
Dariusz Plachecki z Torunia

TOCA 2 TOURING CARS

Ponieważ premiera GRAN TURISMO 2 wciąż jest odwlekana nadal jedyną grą promującą wyścigi samochodów turystycznych, w której można jeszcze poprawić jakieś czasy jest TOCA 2 (w GT wyniki są tak wygórowane, iż wielu z Was na pewno już sobie odpuściło) Na naszej liście nastąpiła totalna zmiana za sprawą dwóch nadowców z COLINA i V-RALLY Oto ich wyniki

THRUXTON - 1.05.76, Łukasz Sobierański z Opola
SILVERSTONE - 1.05.90, Łukasz Sobierański z Opola
DONINGTON - 0.59.17, Łukasz Sobierański z Opola
BRAND H. - 0.37.35, Dariusz Plachecki z Torunia
OULTON P. - 0.49.55, Łukasz Sobierański z Opola
CROFT - 1.09.33, Łukasz Sobierański z Opola
SNETTERTON - 0.55 55, Łukasz Sobierański z Opola
KNOCHIL - 0.42.93, Łukasz Sobierański z Opola
DOWNTOWN - 1.14.91, Dariusz Plachecki z Torunia
LOCH RANOCH - 1.20.10, Łukasz Sobierański z Opola
KASTL. BAVARIA - 1.08.71, Dariusz Plachecki z Torunia
ALPINE CLIMB - 1.04.76, Łukasz Sobierański z Opola

COLIN McRAE RALLY

GAMERA Kolejna zmiana na naszej liście Colina Cieszę się ze pojawiły się nowe osoby które udowodniły, iż mogą walczyć z najlepszymi Mowa tu o Kamilu Góreckim i Jacku Awieruszko Widzę ze czasy te są nadal do poprawienia choć poprzeczka ustawiona jest bardzo wysoko Teraz podam te najbardziej aktualne wyniki, które będą obowiązywać od dzisiejszego dnia i oczekuję na kolejnych wyjadaczy jazdy w terenie

PIERWSZA KATEGORIA

1. Nowa Zelandia - 16.38.01, Kamil Góracki z Kleszczowa
2. Grecja - 16.32.33, Kamil Góracki z Kleszczowa
3. Monte Carlo - 17.21.22, Kamil Górnicki z Kleszczowa
4. Australia - 16.10.12, Kamil Góracki z Kleszczowa
5. Szwecja - 15 06.15, Kamil Góracki z Kleszczowa
6. Korsyka - 14.58.79, Łukasz Sobierański z Opola
7 Indonezja - 18.21.24, Szymon Kopański z Lubawy
8. Wielka Brytania - 24 14.42, Szymon Kopański z Lubawy

DRUGA KATEGORIA

1. Nowa Zelandia - 15.31.60, Jacek Awieruszko z Białystoku
2. Grecja - 16.16.92, Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy
3. Monte Carlo - 16.24.95, Jacek Awieruszko z Białystoku
4. Australia - 16.00.44, Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy
5. Szwecja - 16.13.88, Szymon Kopański z Lubawy
6. Korsyka - 14.20.29, Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy
7. Indonezja - 17.25.23, Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy
8. Wielka Brytania - 23.21.56, Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy

TRZECIA KATEGORIA

1. Nowa Zelandia - 14.49.33, Szymon Kopański z Lubawy
2. Grecja - 14.32.44, Szymon Kopański z Lubawy
3. Monte Carlo - 15.36.07, Szymon Kopański z Lubawy
4. Australia - 14.30.23, Kamil Góracki z Kleszczowa
5. Szwecja - 17.27.47, Szymon Kopański z Lubawy
6. Korsyka - 13.11.12, Kamil Górnicki z Kleszczowa
7. Indonezja - 16.28.40, Kamil Górnicki z Kleszczowa
8. Wielka Brytania - 22.02.27, Kamil Górnicki z Kleszczowa

Piła

Hello, Hello.

"Lubię kiedy, się zlolesi, lubię jak się piwo pieni.. ". Mam świetny nastrój - właśnie doszły mnie przecieki o rychło planowanej wersji STREET FIGHTER EX2 PLUS na PlayStation. Jak tylko to się pojawi, to od razu wejdzie do kącika. Trzeba jakoś uroznaicić tę stronę, by nie dominował na niej tylko TEKKEN. I będzie to może niedługo możliwe - psst... coś mi się zdaje, że Ściere jednak niedługo da mi jeszcze jedną stronę! Wielkie dzięki dla wszystkich, którzy go męczyli - w szczególności dla Mag'a i Jer'a oraz lak kumpli, co nagminnie zasypywanie go SMS-ami.

kali@grupa69.netpol.pl

KĄCIK BIJATYK
ROUND 15

TURNIEJE:

Przed wakacjami był zorganizowany turniej T3 w OPOLU, o czym już pisałem. Tymczasem 30.10.99 (w dniu zamykania gazety, o ile dobrze pamiętam - dlatego tekst ridze tak późno) odbyła się jego druga edycja, także organizowana przez MDK, na której stawili się prawie wszyscy znani gracze, co zagwarantowało wysoki poziom zawodów. Największą sensację wzbudził Jojo (Marcin Janik). Zajął on trzecie miejsce, co przy skuteczności tego gracza specjalnie nie dziwi. Ale... kim!!! Jojo od początku do końca turnieju rozwalał wszystkich (no, prawie) - PANDĄ!!! Ciekawe, jak się czuli wszyscy Ci, którzy z nim przegrali. Może za jakiś czas będę mógł tego uczucia sam doświadczyć - tym razem nie mogłem pojechać na turniej (shit - to już moja druga nieobecność) z powodu pracy w redakcji. Podium wyglądało tak:

I - Mecenas (Adrian Dorega) - Jin
II - Veron (Przemek Pęczkowski - wreszcie, stary!) - Bryan
III - Jojo (Marcin Janik) - Panda

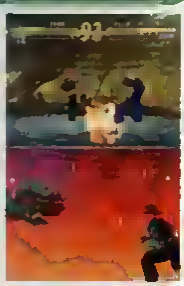
Wielką sensację wzbudziło zajęcie drugiego miejsca przez Verona - udowodnił on wszystkim, jak power tkwi w odpowiednio długo ćwiczonym Bryanie. W sumie Veron wygrał wcześniej z Mecenasem w trakcie rozgrywek turniejowych, ale w finale stary wyga pokazał, że nie jest kwestią przypadku to, że jest najczęściej stojącym graczem na podium - nie dał Veronowi większych szans.

Innym graczom poszło różnie - Icek padł przysypany stosem kapusty, Remik Kumor rozłożył się w półfinale, nie wygrywając żadnej walki, Ślusarz był niewiele lepszy - wygrał tylko jedną. Lepiej poszło Kaczce i Gruzłemu, którzy zajęli kolejną pozycję. Wszystko wskazuje na to, że skończyły się czasy beztroskiego roznoszenia słabszych graczy, poziom się podnosi. Szkoda tylko, że za nagrody ponownie nie okazały się być specjalnie wystrzałowymi. Ale zabawę była podobno dobra.

TAJNY CIOS LEIA

Przypomniało mi się, że Morgoth (Dawid Jóźwiak) gracz wymiatający przede wszystkim na zutomatach, podesłał mi jakiś czas temu screen pokazujący ukryty cios Leia. Tak, tak - plotki okazały się prawdziwe! LEI ZAKUWA W KAJDANKI! Tylko spójrzcie! Hehehe... ale kombinacji wam nie podam!

STREET FIGHTER EX 2 PLUS:



Jeżeli plotki się potwierdzą, to jeszcze w tym roku będziemy mogli pograć w tą grę na Playu. Na razie wiele nie wiadomo - po prostu tylko tyle, że w grze będą tak stare postacie z SF EX Alpha + zupełnie nowe i oryginalne oraz wcielenia starych wojowników (vide Blanka).

TEKKEN 3:

Jak zwykle mało miejsca i już koniec. Oto kolejna porcja świetnych juggle i zebranych przez Icka (Jacek Rzymełka). W następnym numerze obiecuję poświęcić dużo więcej miejsca na T3, nie bójcie się ją nie pale waszych listów i juggle! Każdy ciekawy będzie opublikowany. Tylko - jest mało miejsca i nie ma jak wrzucić.

TEKKEN TAG TOURNAMENT:

Jednak chyba na stałe będę poświęcał choć trochę miejsca na tą grę co miesiąc. Wszak pewnie duża część z was oczekuje na PSX, a tam ta gra będzie. Poza tym we Wrocławiu i Katowicach można pograć w to na automatach.

Jakiś czas temu odbył się turniej w Japonii, a zwycięzcą gość grający Teamem Ganryu/Yoshimitsu. Wcale mnie to nie dziwi - Yoshi postać z jednymi z najciekawszych juggle i w T3 został nieźle dopakowany. Ale to Ganryu zyskał najwięcej w porównaniu do poprzedniego wcielenia. Po prostu jest potężny - cholernie dobry silny, a w rękach dobrego gracza - nawet nie jest ociężały.

Największym jednak ostatnio wydarzeniem był turniej w USA. Rozgrywki były prowadzone na czterech szczeblach. W najniższym lokalnym startować mógł każdy. Do szczebla regionalnego przechodziło po 256 najlepszych graczy ze szczebli lokalnych. Dalej po 4 najlepszych z każdego regionu przechodziło do szczebla narodowego. Czterech najlepszych graczy reprezentowało USA na szczeblu międzynarodowym. Turniej wygrał koreańczyk Seong "Crazy Legs" Dong-Min i zgarnął m.in. oryginalny automat TTT. Drugie i trzecie miejsce zajęli amerykanie: Mike Nappi i Alex Valle. Gorzej poszło japończykom: dopiero VI i VII miejsce. Przydomek mistrza - "Crazy Legs" (Szalonej Nogi) nie wzięła się z powietrza - widziałem filmy z jego udziałem. Gość naprawdę szaleje, głównie Baekiem i Hwoarangiem.

Dobrze - teraz kilka informacji na temat samej gry. Wyjaśnię się sprawa tajemniczego 'rzutu na leżącego' Jun. Otóż, w TTT są ciosy, które odpowiednio zadane przechodzą w rzut (najczęściej muszą trafić na CH). Ma takie np. Jun, Lee (wyprowadza taki rzut w combosie), a nawet PJack - wystarczy za po wyboju trafi lruwającego wroga odpowiednim ciosem.

Czy wiecie, za Hwhachi ma pewien specjalny rzut, w którym lepe Lee przekłada go przez kolano i daje kilka klapsów w tyłek? To nie jest żart. Tak jak to, że gdy wybere się team Paul/Kuma, to na początku rundy obydwie postacie dziwnie się przedstawiają - Paul wali Deathlista w brzuch Kumy! A Ling klepie Pande po głowie. Kombinacji postaci dających specjalne prezentacje jest wiele - może za miesiąc je opublikuję.

Juggłowanie zostało nieco zmienione - jest tak jakby na wzór [illegible] ale [illegible] to długie zonglowanie nie zabiera aż tak dużo energii. Ale za to [illegible] wchodzą!

U Hwhachiego na przykład, w Juggle'u można zrobić Thunder God-Fist, kwadrat, Thunder Godfist (TGF to p,d,d/p+1). Panterkę ze wstawania (p,p+1+2) można użyć jako dobicie leżącego, albo też włeciec nią w plecy. Co ja będę dużo mówił - gra jest wspaniała, zdecydowanie mogę nawet stwierdzić, że lepsza od TEKKEN 3. W dodatku te postacie i nowe rzeczy (Lee ma nową postawę). Nie mogę doczekać się na wersję na PS2 - tylko spójrzcie na screeny.

Aha - jasek jednak chcecie listę nowych ciosów w TTT, to piszcie, piszcie i piszcie - inaczej nie poświęcę nawet kawałka strony.

KING:
SS(!) p+2,1,1,2,4,4,2,3
SS(!) d/p+4 2,1 1+2 (flip) 1+4
d/p+4 2,1 1+2~1
d/p+4 2,1 1,2 d+3+4,2
d/p+4 1,2 d/p+2 d+3+4,2
d/p+4 1,2 d/p+4
d/p+4 1 2,1 1+4
d/p+4 1 1,2 d/p+2
d/p+4 d+1,n+2 d+1,n+2
d/p+4 d/p+4 d+1 FC+3+4,2
d/p+4 d/p+2 d/p+2 d+3+4,2
CH p,d,d/p+1+2 4 d+3+4,2
p,p+1+2 1+4
2,1 2,1 d/p+2
FC d/p+1 FC d/p+4,4,4
FC d/p+1 d+1 WB+4 d+3+4,2
FC d/p+1 WB+1 2,1 1+4 (Gun Jack)
FC d/p+1 d+1 CC 1,2 d+3+4,2
FC d/p+2 2,1 p,p+4
CH d/p+1 d+3+4,3
CH p,p+2 1,2,1 d+3+4,2
CH p,p,n+2 p+2+4
CH p,p,n+2 p+2+3
CH p,p,n+2 p,p+1+2 1 1+2,1
CH SS+2 d/p+4 2,1 d/p+2 d+3+4,2
CH SS+2 SS(g) d+3 (Flip) d+2+4,4,4
G/P,n+2 1 4 d+3+4,2

Joypad

DOUBLE SHOCK - SAITEK PX2500

Firma SAITEK to znany producent kontrolerów i osprzętu głównie do komputerów PC. Ale nie tylko. W bogatej ofercie tej firmy znaleźć można również urządzenie przeznaczone do współpracy z konsolą PlayStation. Ostatnio miałem okazję przetestować dwa najnowsze joypady do naszego Szranka z serii DOUBLE SHOCK, które teraz Wam zaprezentuję.

WYKONANIE ★★★★☆

SAITEK PX2500 to bardzo ciekawy i rozbudowany kontroler, który stanowić może groźną konkurencję dla standardowego Dual Shocka firmy SONY. Joypad ten jest bardzo starannie i dokładnie wykonany, świetnie leży w dłoniach a dodatkowo znakomicie się prezentuje. Wykonany jest bowiem z czarnego plastiku, a wszystkie dodatkowe elementy mają szary, stalowy odcień. Trzeba przyznać, że naprawdę ładnie to wygląda.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

Joypad ten, podobnie jak Dual Shock, pracować może w dwóch trybach: cyfrowym i analogowym. W trybie analogowym uaktywniają się gałki (w radioaktywnych barwach) które dodatkowo można tak ustawić, aby pracowały wyłącznie w konkretnej płaszczyźnie. Otóż przy gałkach znajduje się pokrętło, które można przekręcić w dół ustawiając tym samym [illegible]. Przydaje się to [illegible] gowych lub symulatorów [illegible]. Jak to [illegible] kierunek jazdy (ustawiamy wtedy gałkę tak, aby można nią było przesuwać tylko w prawo/lewo), a drugą gaz i hamulec (tu ustawiamy ją w takiej pozycji, aby można było przesuwać ją wyłącznie w górę/dół).

[illegible] opcją [illegible] nowy [illegible] umieszczone [illegible] Dual Shocku. Co ciekawe joypad może [illegible] w trzech trybach [illegible] specjalnie [illegible] stan pracy sygnalizowany jest [illegible] i tak wibracje możemy dowolnie [illegible] WRL, aby powrócić do ustawień standardowych. Joypad ów reaguje na wychylenia zarówno na bok/lewo i w górę/dół.

Jak to się sprawuje podczas gry? Ano całkiem przyzwoicie. Wystarczy kilka minut gry i już możemy się nieźle wczuwać. Osobiście bawiłem się już podobnym systemem podczas testów EVOLUTION CONTROL PADA i muszę przyznać, że obie konstrukcje zachowywały się bardzo podobnie. Oczywiście istnieje możliwość samodzielnego skonfigurowania czułości pada tak, aby jak najlepiej dopasować go do osobistych upodobań. Zanim jednak zaczniemy się bawić w ustawianie czułości, warto zagrać kilka minut na standardowych ustawieniach które dobrane są dosyć dobrze. W razie kłopotów wystarczy podczas konfigurowania pada przycisnąć klawisz włączać podczas gry (dioda odpowiednio zgaszona i zapalona), albo też "wymusić" nieco na padzie wibracje w grach, które takowych nie obsługują (migająca dioda). Teraz naciskając jeden z następujących klawiszy: "L1" "R1" "X" lub "O" będziemy odczuwać różne rodzaje wibracji.

WERDYKT ★★★★☆

Oprócz wymienionych wyżej gałek wszystkich standardowych przycisków oraz bardzo wygodnego krzyżaka (zastąpionego tutaj wklęsłym do środka kółkiem sterowniczym, które znakomicie spełnia swoje zadanie) na przedniej ściance joypada znajduje się pokrętło zwane Throttle Wheel. Przydaje się ono w grach wyścigowych, w których obsługiwać można przy jego pomocy gaz i hamulec, pod warunkiem, że przyzwyczaimy się do nietypowego miejsca, w którym się znajduje. Pokrętło to jest w pełni analogowe i reaguje na siłę wychylenia tak jak pedał gazu w prawdziwym samochodzie.

Podsumowując, joypad SAITEK PX2500 uważam za konstrukcję bardzo udaną i interesującą, tym bardziej, że jego cena nie jest nazbyt wygórowana i wynosi 149 zł. Sam kontroler wygląda bardzo efektownie, oferuje wiele opcji niedostępnych w innych konstrukcjach tego typu, warto zatem wziąć go pod uwagę przy wyborze [illegible] pada do PlayStation. Solidność i [illegible] SAITEK pozwalają również [illegible] będzie bezawaryjnie [illegible] czasu.

Joypad

TILT DOUBLE SHOCK - SAITEK PX3000

Drugi joypad oznaczony symbolem PX3000 to rozbudowana wersja opisywanego powyżej pada SAITEK PX2500. Wygląda on niemal identycznie jak poprzednik - z tą jednak różnicą, że posiada tylko jedną gałkę analogową. Zamiast drugiej gałki znajduje się czerwona dioda opisana właśnie jako TILT, a pod nią maluteńki przycisk do włączania i wyłączania tej właśnie opcji. Cóż to takiego jest? Ano właśnie po włączeniu tej funkcji joypad zaczyna reagować na wychylenia - w grach możemy skręcać nim w każdą stronę przechylając joypad!

Pozostałe elementy pada wyglądają podobnie, jak w modelu opisywanym wcześniej. Została zachowana czarno-stalowa kolorystyka, pracować on może w obu trybach (analogowym i cyfrowym), dostępne gałki można zablokować w odpowiadającej nam pozycji, a na przedniej ściance znajduje się opisana przy poprzednim modelu pokrętło Throttle Wheel. Również wibracje w systemie Double Shock zachowują się tutaj identycznie jak w PX2500 (drgania włączone, wyłączone oraz emulacja wibracji dla starszych gier które ich nie obsługiwały).

Testowany joypad SAITEK PX3000 sprzedawany jest w cenie 269 zł. Zdaję sobie sprawę, że zainstalowane w nim urządzenia do obsługi opcji TILT (kontrolowanie ruchu za pomocą wychyleń pada) są dosyć skomplikowane, tym niemniej wydaje mi się, że różnica w cenie między modelem PX2500 (sprzedawanym w cenie 149 zł) jest mimo wszystko za duża. I chociaż nie mogę zarzucić tej konstrukcji niczego złego, zarówno pod względem wykonania jak i jakości [illegible] estona bardzo dobre to jednak przeznaczona jest dla bardziej zamożnych Graczy. Natomiast znacznie tańszy SAITEK PX2500 wydaje mi się konstrukcją optymalną, nie że drogą a jednocześnie oferującą wiele ciekawych rozwiązań, dzięki czemu może zdobyć dużą popularność w naszym kraju.

WERDYKT ★★★★☆

NORBY

WYKONANIE ★★★★☆

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

Za udostępnienie urządzeń do testów dziękujemy firmie LANSER z Elbląga ul. Skrzydata 1a tel. (0-55) 233-59-44

Piła

przystawka

PSX-AMP

Po kilku miesiącach od zapowiedzi, wreszcie pojawiła się przystawka umożliwiająca odtwarzanie plików muzycznych zapisanych w formacie MP3 na PlayStation. Spytacie "A co to takiego?" Jest to sposób kompresji plików audio bardzo popularny z powodu bardzo dużej oszczędności miejsca. Płyta na jednej standardowej płycie zapisanej w formacie audio można zmieścić 74 minuty muzyki, co przy użyciu tego formatu pozwala umieścić na jednym standardowym krążku nawet 12 (!!!) godzin muzyki. Korzyść jest oczywista i wyraźnie widoczna. Pomyślcie sobie: ze możecie na jednej płycie zmieścić przykładowo jedną trzecią swoich nagrań. Biorąc pod uwagę wszystkie zalety tego formatu, to nie ma się co dziwić, że stał się tak popularny. Wszystkie te czynniki sprawiły, że pojawienie się takiej przystawki do PSX-a było tylko kwestią czasu.

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

WYKONANIE ★★★★☆

Sposób podłączenia - jak to w przypadku PlayStation bywa - jest banalnie prosty. Po usunięciu zaślepki Parallel I/O, wkładamy przystawkę w wolne wejście i podłączamy kabelki. Po odpaleniu płytki z empetrójkami pojawia się Menu, z którego możemy wybrać wiele przydatnych do odtwarzania muzyki opcji takich jak granie wszystkich kawałków po kolei czy odtwarzanie losowe. Urządzenie to bez problemów przegląda katalogi znajdujące się na kompakcie, więc nie trzeba się martwić o to ze

czegoś nie będzie się dało odtworzyć z powodu umieszczenia tego na "perfekcyjnych" kawałkach.

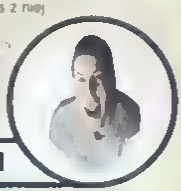
PSX-AMP dźwięk jak należy. Jakość dźwięku wydobywającego się głośników jest zbliżona do zwykłego odtwarzania z muzyki, właściwie różnica jest niezauważalna (trzeba być audiofilem, żeby usłyszeć minimalną [illegible] IH i posiadać odpowiedni sprzęt). Jedyne zastrzeżenie jakie mam do tej przystawki tyczy się dość długiego czasu dostępu do kolejnych utworów.

WERDYKT ★★★★☆

Bardzo przydatna jest opcja zapisywania kolejności odtwarzania utworów na kartę pamięci. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie - nie trzeba męczyć się z wybieraniem ulubionych utworów. Wystarczy wgrać "Playlistę" i już gotowe (jedna "Playlista" na karcie pamięci zajmuje jeden blok). Oprócz tego, jeśli znudzą Ci się dwa skiny znajdujące się w pamięci PSX-AMPa, to możesz sobie wgrać nowe z karty pamięci (skiny ściągnąć można z Internetu a następnie przegrać na memorkę z pomocą [illegible] EXPLORERA, następnie z memorki do PSX-AMPa).

Podsumowując, jest to całkiem niezły i przydatny dodatek do konsoli jednak nie niezbędny do normalnego korzystania z niej.

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie [illegible] z Warszawy, ul. Ryżyk 33, tel. (0-22) 643-84-20



MATI

obudowa

PSX CASE

Szara konsolka PlayStation [illegible] już na rynku od kilku dobrych lat i na trwałe wtopiła się już w nasze otoczenie. Leży gdzieś w kącie lub pod telewizorem i jej widok wydaje nam się tak naturalny, że przestajemy ją już zauważać (!!! i doceniać). Ot, szare, niepozorne pudełko, które dostarcza nam przecież tyle radości. Można jednak zmienić oblicze swojej konsoli i sprawić by stała się bardziej zauważalne, a nawet świeciła w ciemnościach.)

Jednym ze sposobów zmiany wizerunku konsoli jest oklejenie jej specjalną naklejką, choćby jedną z czterech umieszczonych w PORADNIKU PSX EXTREME i tak na dostępne w PORADNIKU "skórki na konsolkę" składały się motywy z gier TEKKEN 3 (2 rodzaje), RESIDENT EVIL oraz TOMBI. Ale to nie wszystko. Na różnych targach i wystawach związanych z rozrywką komputerową dużą popularnością cieszyły się firmy, które na zamówienie malowały na konsoli różne wzorunki i obrazki dowolnie wybrane przez właściciela. Była to jednak dosyć droga usługa, która wymagała wiele wysiłku i ciężkiej pracy zdolnego artysty-malarza. Można jednak w znacznie tańszy a jednocześnie bardziej efektywny sposób zmienić oblicze własnego Szaraka. Nie musimy malować całej obudowy [illegible] możemy [illegible] sobie [illegible] wypełnić na inną [illegible]

WYKONANIE ★★★★☆

Pojawiły się [illegible] specjalne obudowy, które sprawiają, [illegible] konsolka zaczyna wyglądać znacznie oryginalniej i ciekawiej niż maszynki naszych kolegów. W chwili obecnej dostępnych jest pręć odmian kolorystycznych tej obudowy: czarna, czerwona, zielone, niebieskie i żółta. Obudowe te stanowi dokładne odwzorowanie oryginalnej konstrukcji do PSX, a różnica polega jedynie na zmianie kolorystyki. Opisywane obudowy wykonana są z dobrego jakościowo, lekko chropowatego przeźroczystego plastiku. Wraz z obudową nie dostajemy w zasadzie żadnych śrubek, gdyż korzystać tutaj będziemy tylko z tych, które wykręcimy wcześniej z naszego Szaraka. W dołączonym woreczku znajduje się jedynie tylne klapka do portu Parallel, dwie gumowe nóżki do przyklejenia u spodu konsoli oraz znaczek PlayStation do wklejania w odpowiednie miejsce na klapce.

PRZYDATNOŚĆ ★★☆☆☆

[illegible] w zasadzie jest [illegible] jednak rozebrania konsoli [illegible] zerwania ewentualnej plomby gwarancyjnej. Trzeba wykręcić z konsoli zarówno zasilacz czytnik, jak i płytę główną. Nie jest to bardzo trudne zadanie, ale mimo wszystko wszystkim młodszym Graczom zalecam pomoc starszego brata [illegible] lub nawet jakiegoś znajomego elektronika czy fanatyka serwisowej. Obawiam się jednak, że autoryzowany serwis SONY może nie przyjąć zlecenia na taką usługę i lepiej poszukać pomocy u kogoś innego.)

WERDYKT ★★★☆☆

Zapewniam Was, że po takiej operacji konsola wyglądać będzie zupełnie inaczej i wzbudzać ogólne zainteresowanie wszystkich kolegów. Cena takiej obudowy wynosi 139 zł, co nie jest wprawdzie małym wydatkiem, ale za elegancki wygląd zawsze trzeba sporo płacić.) Uważam jednak, że przydatność takiego urządzenia nie jest aż tak wysoka, jak choćby joypada czy nawet przystawki do odtwarzania muzyki w formacie MP3, tym niemniej można się zainteresować tym tematem, jeśli wygląd Twojej konsoli już Cię nuży.

NORBY

TIPS&TRICKS

MATI

TOMORROW NEVER DIES

Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) a następnie naciśnij **SELECT**, **SELECT**, ●, ●, aby uruchomić tryb "Cheat Mode"

Zregenerowanie energii:
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) a następnie naciśnij kombinację klawiszy → , **SELECT**

Wszystkie bronie:
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę), a następnie naciśnij kombinację klawiszy **L1**, **L1**, **R1**, **R1**

Zakończenie aktualnie wykonywanej misji:
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę), a następnie naciśnij kombinację klawiszy **SELECT** oraz ●

KNOCKOUT KINGS 2000

Walcz jako Jermiane Dupri:
Jako imię boksera wpisz (w Menu "Boxer Creation") "JERMAINE DUPRI" - dzięki temu będziesz walczył jako Jermaine Dupri, znany hip-hopowiec

Walcz jako Q-Tip:
Jako imię boksera wpisz (w Menu "Boxer Creation") "Q TIP"

Walcz jako O:
Jako imię boksera wpisz (w Menu "Boxer Creation") "O"

Walcz jako Gargoyle:
Jako imię boksera wpisz (w Menu "Boxer Creation") "GARGOYLE"

Walcz jako Marc Ecko:
Jako imię boksera wpisz (w Menu "Boxer Creation") "MARC ECKO"

Walcz jako Tim Duncan (z zespołu San Antonio Spurs):
Jako imię boksera wpisz (w Menu "Boxer Creation") "TIM DUNCAN"

Walcz jako Marlon Wayans:
Jako imię boksera wpisz (w Menu "Boxer Creation") "MARLON WAYANS"

READY 2 RUMBLE

Kategoria brązowa
Wybierz tryb "Championship Mode" na ekranie Menu głównego. Następnie wybierz "New Game" i wpisz "BRONZE", aby uzyskać dostęp do wszystkich bokserów kategorii brązowej w trybie Championship. Dzięki temu kodowi będziesz miał dostęp także do Kemo Clawa w trybie Arcade

Kategoria srebrna
Wybierz tryb "Championship Mode" na ekranie Menu głównego. Następnie wybierz "New Game" i wpisz "SILVER", aby uzyskać dostęp do wszystkich bokserów kategorii srebrnej w trybie Championship. Dzięki temu kodowi będziesz miał dostęp także do Bruce'a Blade a w trybie Arcade

Kategoria złota
Wybierz tryb "Championship Mode" na ekranie Menu głównego. Następnie wybierz "New Game" i wpisz "GOLD", aby uzyskać dostęp do wszystkich bokserów kategorii złotej w trybie Championship. Dzięki temu kodowi będziesz miał dostęp także do Nata Daddy ego w trybie Arcade

Alternatywne stroje:
Na ekranie wyboru postaci naciśnij równocześnie ● i ■

MISSION: IMPOSSIBLE

Ukryta wiadomość od programistów:
Wejdź do opcji "Load Game", a następnie wpisz jako hasło "**TTOPFSECRETT**"

Wszystkie wstawki wideo:
Wejdź do opcji "Load Game", a następnie wpisz jako hasło "**SEECOOLMOVIE**"

Zwolnione tempo gry:
Wejdź do opcji "Load Game", a następnie wpisz jako hasło "**IMTIREDTODAY**"

Przyspieszone tempo gry:
Wejdź do opcji "Load Game", a następnie wpisz jako hasło "**GOOUTTAMYWAY**"

Super skoki:
Wejdź do opcji "Load Game", a następnie wpisz jako hasło "**BIONICJUMPER**" oraz zignoruj komunikat "Bad Password"

Wyłączenie SI (sztucznej inteligencji):
Wejdź do opcji "Load Game", a następnie wpisz jako hasło "**SCAREDSTIFFF**" oraz zignoruj komunikat "Bad Password"

Niespodzianka:
Wejdź do opcji "Load Game", a następnie wpisz jako hasło "**GOFIRSTFRAME**" oraz zignoruj komunikat "Bad Password"

Kody do poszczególnych misji:

	Nazwa misji	Password
Misja 2	Subpen Area	ABEMJGLNVTPG
Misja 3	Russian Embassy	OGLIESHVIRLL
Misja 4	KGB Warehouse	OGRFFSITJMNI
Misja 5	KGB Headquarters	EHNJHSURWJMP
Misja 6	Security Hallway	GOPSISJOWUAN
Misja 7	Underground Sewage Plant	GGHHHSJVWRML
Misja 8	Security Hallway	GOOFISRTLMAI
Misja 9	KGB Headquarters	IICJMJMVMRBL
Misja 10	Russian Embassy	IGOSNJNTOMCI
Misja 11	IMF Headquarters	IJENMUNHONCJ
Misja 12	IMF Headquarters	IMOPNHNROSCM
Misja 13	Infirmary	PSFROUOPPWOS
Misja 14	CIA Rooftop	PMORPUPROSOM
Misja 15	CIA Mainframe Computer	PJGNOUPHQNDJ
Misja 16	CIA Rooftop	KEJPPUPSRKEE
Misja 17	Waterloo Station	HDGGFPKOMOBC
Misja 18	Train	IGILGPMLMYSO
Misja 19	Train	HDGOFTRQMOSC
Misja 20	Train Roof	KJOGTMLMYBO
Misja 21	Lundkvist Base	NOHSMGQTXMGI
Misja 22	Tunnel	MOEEOJGHVXJH
Misja 23	Mainland	MKEHTJSSVVJD
Misja 24	Gunboat	AFQMOJGPVTPG

	Nazwa misji	Password
Misja 2	Subpen	HILKJTKUMLBF
Misja 3	Embassy Function	PMCOEQPJOGDQ
Misja 4	Warehouse	RNOPFTPLOYDQ
Misja 5	KGB HQ	LDEESUVPRWGB
Misja 6	Security Hallway	LPERHGVRXJGP
Misja 7	Sewage Control	LDEHSFVWRTDQ
Misja 8	Estate (Security Hallway)	LPEGGMVQXOGC
Misja 8	Escape (KGB HQ)	NIONGGQUGLHF
Misja 10	Fire Alarm	NOGGGLGHGNHJ
Misja 11	Interrogation	AMGQMOSJNQPG
Misja 12	Interrogation Hallway	SBMENISNNTRG
Misja 13	Interrogation (Infirmary)	CENHOGGWIVLD
Misja 14	CIA Rooftop	CINRPTQUILLF
Misja 15	Terminal Room	SQMMTUGHUNKJ
Misja 16	Rooftop Escape	BOMNOGGVURRL
Misja 17	Station	MEPHFQTWVVJD
Misja 18	Train Car	MIPKGTTUVLJF
Misja 19	Train Car (Search for Max)	FLNNEPTITPIG
Misja 20	Train Roof	MGNQFHTXTBIM
Misja 21	Subpen	GHIJLSIRSJFP
Misja 22	Tunnel	DKILMIUMKXFH
Misja 23	Mainland	OMGPGPHJPNR
Misja 24	Gunboat	DNGOLHIRJSNM

HOT WHEELS

Podczas [illegible] głównego [illegible] jednej z poniższych kombinacji, aby uzyskać odpowiedni efekt. Jeśli operację wklepywanie przeprowadzisz poprawnie, usłyszysz charakterystyczny dźwięk

Nieograniczona ilość Turbo:
R2 L1 ■ ▲ R1 L2 L1 R2

Specjalny samochód:
■ ▲ L1 R1 L2 R2 ■ ▲

Małe samochodziki:
■ R2 L2 ▲ ▲ L2 R2 ■

Duże opony:
■ ▲ ■ R1 R1 L2 L2

Śmieszne dźwięki:
R2 R1 L2 R2 ■ ▲ L1 R1

TWISTED METAL 4

Aby uzyskać nieograniczoną liczbę specjali wpisz jako hasło **▲ L1 ↓ ▲ ↑**. Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie, to usłyszysz śmiech

Przeciwnicy sterowani przez konsolę strzelają tylko do pierwszego Gracza
Wpisz jako hasło **→ ▲ → ▲ L1**. Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie, to usłyszysz śmiech

Napalm
Aby każda broń, którą podnosisz, dodawała Ci napalmu, wykonaj poniższe czynności. Wpisz jako hasło **→ ← R1 → ●**. Jeśli wszystko wykonałeś tak jak trzeba, to usłyszysz śmiech

Graj jako bossowie
Ukończ jednoosobową grę jakąkolwiek postacią. Po pokonaniu Sweet Tootha zapisz stan gry i obejrzyj filmik końcowy dla Twojej postaci. Gdy już to zrobisz, będziesz miał możliwość grania każdym bossem występującym w grze, włączając w to Crushera, Moon Buggy, Super Thumpera, RC Car, Super Axela, Super Slamma, Super Augera, Minionа i Sweet Tootha

Dodatkowe poziomy do Deathmatchów:
Ukończ grę w trybie Tournament, a następnie zapisz stan gry na kartę pamięci. Dzięki temu każdy poziom który "zaliczysz" odblokuje Ci dostęp do nowego poziomu deathmatchowego

Ruchy specjalne dostępne dla każdej postaci. Wykonuje się je podczas normalnej gry

Zamrożenie	← → ↑ ↑
Zamrożenie w tył	← → ↓ ↓
Zmasowany atak	↑ ↓ ↑ ↓ ↑
Zmasowany atak w tył	↑ ↓ ↑ ↓ ↓
Strzał w tył z aktywnej broni	→ ←, ↓ ↓
Skok	↑ ↑ ↑
Włącznie osłonki	↑ ↑ →
[illegible]	↓ ↓ ↑ ↑

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Krew i Fatalities:
Aby mieć dostęp do ukrytych opcji, wklep poniższą kombinację jako "Password": ▲ ● ✕ ✕ ■ ▲ ● ■